LOGIN DISK&BOOKシリーズ

PC-9801版

Riverhill Mystery Selection

パソコンゲームソフト

3.5+5インチ
ディスクつき

企画・監修/ログインソフト編集部
プログラム・制作/㈱リバーヒルソフト

J・Bハロルドの事件簿

マンハッタン・レクイエム

闇に翔ぶ天使たち

アスキー出版局

9784756106711

1913055052001

ISBN4-7561-0671-4

C3055 P5200E

■本書に添付したソフトウェアを利用するには次の機材およびソフトウェアが必要です。

●パソコン

NEC製PC-9801/98/9821シリーズ

5インチ　PC-9801 VM/VX/RX/RS/RA/DX/DS/DA/FX/FS/FA
PC-98 DO/DO+

3.5インチ PC-9801 UV/UX/CV/EX/ES/DX/DS/DA/FX/FS/FA/UF/US/CS/LV/LS/LX
PC-9821 model S1/S2

EPSON製PC-286/386/486シリーズ

5インチ　PC-286 V/X/VS/VF/VX/VG/VJ
PC-386 V/VR/S/G/GS/GE
PC-486 GF/GR

3.5インチ PC-286 U/US/UX/L/LE/LF/LS/BOOK/NOTE/C/LP
PC-386 M/S/G/GS/GE/LS/BOOK/NOTE/NOTE.AR
PC-486 GF/GR

※PC-9801VMでは、アナログ16色ボードが必要です。
※8階調液晶ディスプレーをもつノートタイプのパソコンでは、画面モードをリバース（反転）してお楽しみください。

●640Kバイト以上のメインメモリー

PC-9801VM/UV2は、標準のメインメモリーが384Kバイトのため、メモリーの増設が必要です。

●日本語MS-DOS

NEC製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0のいずれか、EPSON製MS-DOSのバージョン3.1、3.3、5.0が必要です。

●FM音源、MIDI音源（GSフォーマット）対応

FM音源やMIDI音源（GSフォーマット）を搭載しているパソコンでは、BGMをお楽しみいただけます。

●PC-9801シリーズ用バスマウス

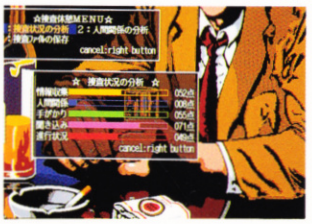
バスマウスがなくても、ソフトウェアは利用可能ですが、バスマウスがあれば、より快適にお楽しみいただけます。

●ハードディスク対応

このゲームは、ハードディスクにインストールしてもお楽しみいただけます。

マンハッタンの光と影に紛れた難解な殺人事件がJ・Bを待つ。

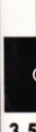
ジャドの娘であるジェーンの情報は、捜査の進行に役立つ。



BARブレスは休息の場所、捜査状況を分析する時などに立ち寄る。

定価5,200円（本体5,048円）

LOGIN
DISK & BOOK



3.5+5インチ
ディスクつき

パソコン
ゲームソフト

マンハッタン・レクイエム

闇に翔ぶ天使たち

PC-
9801版

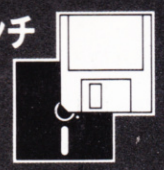
ASCII

LOGIN DISK&BOOKシリーズ　PC-9801版

Riverhill Mystery Selection

パソコンゲームソフト

3.5+5インチ
ディスクつき



企画・監修/ログインソフト編集部
プログラム・制作/㈱リバーヒルソフト

J・Bハロルドの事件簿

マンハッタン・レクイエム

闇に翔ぶ天使たち

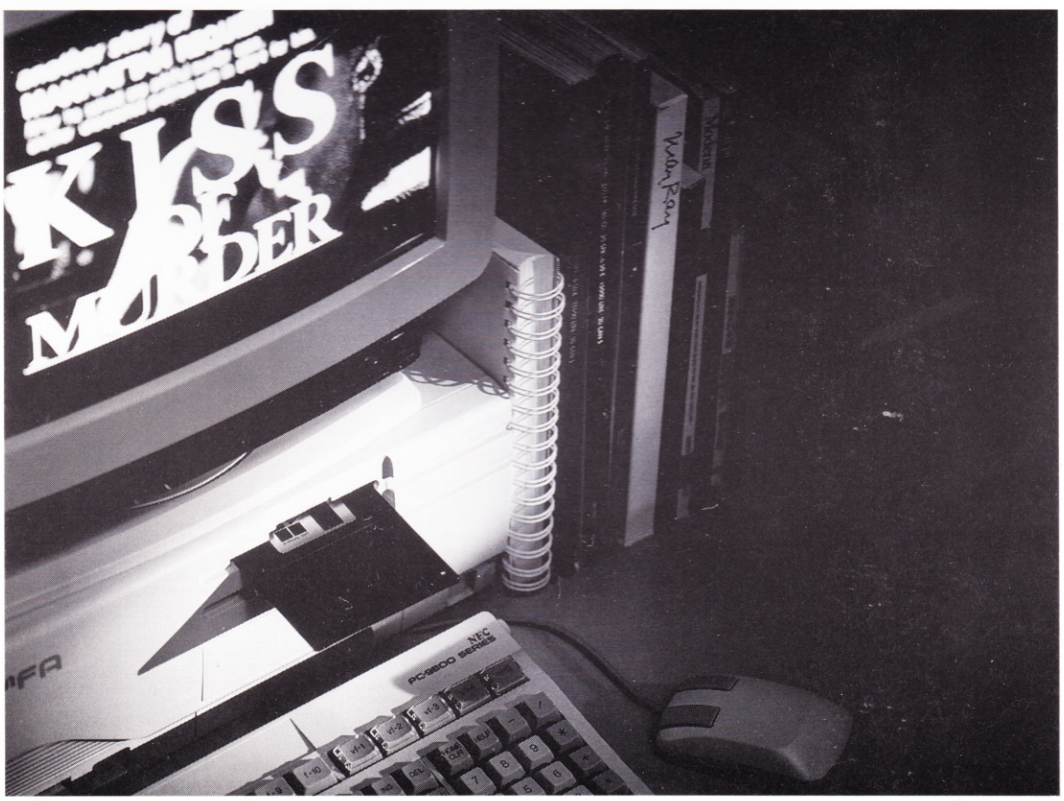
アスキー出版局

この本は、ゲームディスク付きのミステリーブックです。

人の心が微妙に絡みあいながら起きる数々のミステリー。夜の更けるのも忘れ、その世界にのめりこんで犯人探しに没頭することがあったり。あるいは作品の主人公に自分を投影させ、彼らの流儀を真似してみたり、彼らが手にするものにこだわってみる……リバーヒルソフトは、そんなミステリーを単にストーリーを追っていくのではなく、いろいろな人と会って話をし、証拠となりそうな品々を集め、謎を解いていくというパソコンアドベンチャーゲームソフトとしてリリース。ユーザーの皆さまご自身があたかも主人公になってひとつの事件を解決するようなミステリーの醍醐味をお届けしてきました。

そして今回、ミステリーの真髄をさらに味わっていただくために、リバーヒルソフトでは「ディスク＆ブック」を制作いたしました。この本はその名の通り、パソコンソフト付きのミステリーブックです。お買い求めいただいたすべての方にミステリーの雰囲気にどっぷりと浸っていただきながら、しかもゲームを最後まで楽しんでいただくことを目的としていますので、必ず本を読んでからゲームを始めてください。ゲームは、ひとつの事件を取り囲む数多くの関係者と対話し、情報を少しずつ集めながら、真実を追求していく方法で進行します。本の後半部分はゲームのヒント集となっていますので、進行具合によって参考にしてください。

さあ、あなたもこのディスク＆ブックを手に、ミステリーの世界を存分にご堪能ください。



LOGiN DISK&BOOKシリーズ

Riverhill Mystery Selection

マンハッタン・レクイエム

闇に翔ぶ天使たち

Manhattan Requiem

～Angels Flying In The Dark～

INDEX

プロローグ	その名は刑事J・Bハロルド	2
第１章	愛と欲望のうずまく街角	3
	サラからの手紙	5
	ジャドからの手紙	6
	キャサリンからの連絡	8
	マンハッタン・エッセイ	10
	マンハッタン・マップ	16
	ゲームの進め方	18
	犯人からのメッセージ	20
第２章	疑わしさのすべて	21
	喧噪の中のやすらぎ（心強い協力者たち）	22
	BARプレス（セーブ・ロードの仕方、捜査状況の分析など）	23
	光と影の摩天楼（捜査地区）	24
	基本的な捜査の進め方	27
	疑惑の人間関係図	28
	物に穏された謎（手がかりの品々）	30
	犯人からのメッセージ	32
第３章	真実の向こう側	33
	虚像の告白（疑わしき12名）	34
	語る術を失った人々（閲覧できる新聞記事）	38
付　録	最後の助言	39
エピローグ	BARプレスにて	46

※このほか、後ろのディスク付着面の隣に、MS-DOSの起動やハードディスクへの組込みの方法を解説していますので、開封後初めてゲームを行う時に必ずお読みください。

アスキー出版局

その名は
刑事J・Bハロルド。

夜のとばりが降り、外のざわめきが静まりかけた頃。
引き出しの中に横に寝かせていたオールドテーラーの壜をとりだし、デスクの上に置く。
用意しておいた氷入りのグラスにとくとくとそそぎ込む。
芳醇なオールドテーラーの水面からはみ出た氷を人差し指で少し動かす。
カランカランと氷とグラスの触れあう音がここちよい。この音が物語の始まりを告げる。
日常的な事柄にまぎれて、ひとつの事件が起きる。
限られた情報を頼りに街を歩く。歩く。ひたすら真実を求めて歩く。
時には、登場する人物に恋愛にも似た感情をもち、捜査に躊躇することもある。
時には、憎らしかった人物が、捜査が進行するにしたがい、
次第にいとおしくなることさえある。
複雑に絡み合う謎をときほぐし、その後に見つけ出した、たったひとつの真実。
この時ほど至福の時間を感じることはない。
事件を解決するのは言うまでもない。私が楽しんでいるのは、
その裏に隠されたさまざまな人間ドラマを垣間見ること。
刑事J・Bになることで、哀しい人間たちが引きおこすドラマを見ることができる。
さあ、これからどんな事件が私を待ちうけているのか……。
その夜、私は刑事J・Bハロルドになった。

J.B.HAROLD

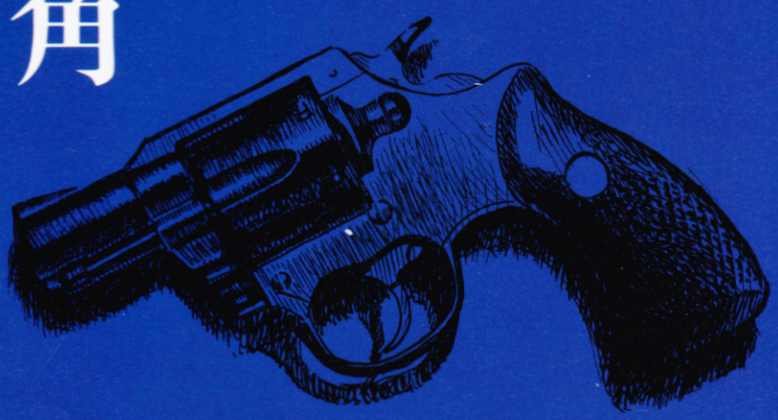
J.B.ハロルドのプロフィール

アメリカ中東部の小さな町・リバティタウン在住の刑事である。
1957年生まれ。身長6フィート、体重195ポンド。
詳しい経歴は不明だが、彼の亡くなった父親も刑事だったらしい。
寡黙で忍耐強く、少々頑固な面がある。ひとりで行動することが多く、他人に媚びることはない。
ラッキーストライクをいつもくゆらせ、静かなバーで独りグラスを片手に飲むのが日課。
そんな時に好んで聴くのがチャーリーパーカーの「オーニソロジー」である。
解決した事件は数知れず。特に、リバティ・バンク横領事件に絡んだ
ビル・ロビンズ殺害事件を解決したことで知られている。

第1章

愛と欲望のうずまく街角

Chapter 1 Town Where Love And Desire Live



サラからの手紙

ある日、デスクの上に置かれていた1通の手紙。
昔なつかしいサラの名前があった。エンベロープの中には手紙のほかに
1枚のカードが同封してあった。どこかのクラブの名前らしい文字が記してある
そのカードには何か秘密でもあるのであろうか。

その日、J・Bのもとに、一通の手紙が届いた。

差出人の名前は、サラ・シールズ。封筒に住所は書かれていなかったが、その消印はニューヨークのものだった。
そして、J・Bに宛てられたその手紙の中には、数行の文面と、一枚の小さなカードが入っていた。カードは、ブロードウェイの「M&M」という店の名刺だった。

＊

＊

刑事さん、私のことを憶えているかしら。
この街に来てから、こんな気持ちになった夜は初めて。なぜだか私、今夜はリバティタウンのことを考えている。そして、あなたの顔をふと思い出したりしている。
もしかしてそれは、いつものように店から帰って部屋の窓を開けたら、そこから見えたこの街がとても綺麗で、今夜は特に悲しいくらいとても綺麗で、でも、苦しいくらいとても冷たく見えたから。
刑事さん、この街はとても気まぐれね。そして、その街に暮らすこの私も……
だから、こうしてあなたに手紙を書いているのも、きっと、私の気まぐれのひとつ。そう、この手紙は今夜の私のひとりごと。
刑事さん、またいつか、あなたに会える日があるかしら。そんな日があればいいと思うのは、私だけかしら。

＊

＊

J・Bは、ラッキー・ストライクに火をつけた。そしてしばらくの間、記憶の中にあるサラという女に想いをはせた。——透き通るような青い瞳、酔客相手に弾くつたないピアノの音。
やがて煙草の火が消えると、J・Bは、彼女の手紙を机の引き出しにそれをしまうと、刑事部屋を出て行った。

ジャドからの手紙

サラの手紙から数日後、元上司であったジャドグレゴリーからの手紙が届いた。
マンハッタンからだ。今、保険の調査員をしているという。
彼の少々長い手紙を読んでいくうちに、摩天楼の片隅で奇妙な事件が起きたことがわかった。
興味を持ったのは事件の奇妙さだけではない。そこにサラの名があったからだ。

親愛なるJ・Bハロルド君へ

硝子越しに見える摩天楼に陽が沈んでいく。また、どこからかパトカーのサイレンが聞こえてくる時間になったようだ。この街の夕暮れは、いつも犯罪の匂いから始まるようだ。J・B、久しぶりだ、元気でやっているか。

早いものでリバティタウンを離れて1年。心配をかけた体のほうも、もう無理はきかんがまずまずだ。それにしても長年の刑事暮らしとおさらばした第二の人生が、こんな大都会での生活だったとは我ながら思いもよらぬことだった。退院後、娘のジェーンからマンハッタンで一緒に暮らそうと言われたときにはずいぶん迷ったが、今となってはこの街にきてよかったと思っている。

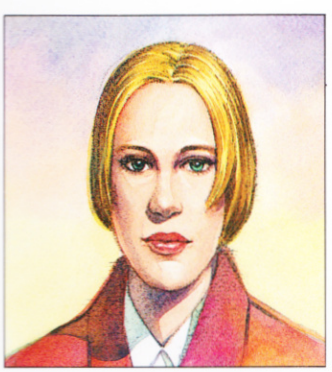
ジェーンの奴、初めはこの頑固親父がいつまでおとなしくここで暮らせることか、心配でたまらんようだったが、近頃はやっとひと安心したらしい。早くに女房を亡くしたせいで、あの娘には苦労ばかりかけてきたが、いつもやさしい笑顔でいてくれる。本当のところ、こんな親父のことなど放っておいて、誰かいい男とでも一緒になってくれればいいんだが。今のところは、浮いた噂もなく、5番街の市立図書館で働いているよ。

例の新しい仕事の方だが、おかげでなんとかやっていけそうだ。この街では、保険の信用調査なんて看板で、なんとか食いつなげるだけの仕事がころがりこんでくる。むろん、この仕事には君と組んで犯人を追っていたときのような派手な捜査などあるはずもないが、ただそれでも、誰の人生の裏側にも潜んでいる、あの「意外な真実」ってやつだけには、ひょっこり出会えそうな、そんな予感がしている。

さて、挨拶はこれくらいにして本題に入ろう。J・B、俺はその新しい仕事で、ちょっとやっかいなことに首をつっこんでしまったらしい。

『サラ・シールズ』という名前の若い女、覚えているだろう。そうだ、君が先だって担当した「ビル・ロビンズ殺害事件」、あれで証言をしてくれたパブのピアニストだ。その彼女が死んだ。そう、このマンハッタンで、アパートの窓から落ちて死んだんだ。

今月9日の夜、その不幸な事件は起きた。サラ・シールズは、3カ月ほど前から女友達とふたりでダウンタウンのアパートに住んでいた。その夜、ルームメイトのフラニー・ビンセントは外泊していて、彼女はひとりだった。そして真夜中、サラは自分の部屋の窓から、25階下の路上に転落した。もちろん、即死だった。



サラの死体の第一発見者は、彼女のアパートの向かいのビルの住人で、デイック・ベイカーという男だ。この男は、部屋の窓からサラが飛ぶように落ちていくのを見たと証言している。ニューヨーク市警の捜査によると、事件当時、彼女の部屋に訪問者の気配はなく、部屋の中を荒らされた様子もなかった。ルームメイトの証言では、盗ま

れたものもなかったらしい。近所の聞き込みでも、不審な人物を見かけた者は出ず、その時分にアパートの付近を性格異常者がうろついていたという情報も入ってなかった。まあ、普通この状況からすると、彼女は自ら死を選んで飛び降りたと考えるのが、一番簡単な答えだろう。

ただこの一件には、それにしては気にかかる謎が残されていた。まず第1に、サラの部屋に残されていたある形跡。それはまるで誰かがすがりついたかのように激しく引き裂かれ床に落ちていたカーテンと、古い木の窓枠に残っていた幾つかの真新しい傷だ。そして第2に、窓から落ちたサラの右手にしっかりと握りしめられていた小さな古いブリキのオルゴール（これについては、フラニー・ビンセントは見たことがないと言っている）。これは、いったい何を意味しているのだろうか。そして、第3は、もっとも肝心なサラの自殺の理由だ。遺書や書置きらしきものは何も発見されなかった。彼女は最近思い詰めた様子もなかったし、男にふられた話もなかった。彼女のまわりの誰ひとりとして、その理由に心当たりのあるものはいなかった。それどころか、彼女と翌日の食事の約束をしていた人間がいたくらいだ。

　このように不明な点が残るにも関わらず、今のところ捜査は何ひとつ進んでいない。いやそれどころか、ニューヨーク市警はこの一件についてまったく捜査をやってないのも同然だ。どうやらこの大都会の警察には、しがない酒場の女の事件などにつきあう暇などないらしい。そして、この街では誰もがそれを疑問にさえ思わない。

　ところがその状況の中で、警察の捜査体制に不満を持った者も現れた。それは、彼女が加入していた生命保険会社の人間だ。知ってのとおり、生命保険というものはその死亡原因が自殺の場合、保険金は支払われないことになる。まったく連中は、どうすれば金を支払わなくてすむかってことばかり考えているものだよ。彼らは、サラの死を早く自殺に確定したかった。そして警察の捜査が一向に進まないことを知って、自分たちの手でその事実を実証しようとした。もちろん費用はうんとお安くすませたい。そこで、このジャド・グレゴリー事務所に仕事がひとつころがりこんだというわけだ。

　どうだい、J・B、なんだか因縁めいた話だろう。リバティタウンから遠く離れたこのマンハッタンで、俺と君とをつなぐ事件が起こるなんてな。まあそういうわけで、俺はとにかく事件の調査を始めた。しかし、この事件、調べれば調べるほど、おかしなことが出てくるんだ。たとえば、サラ・シールズの保険の受取人だが、それはなんとサラ・シールズという人間だった。そうなんだ。サラは、自分と同じ名前を持つ別の人間を受取人にしていたんだ。受取人のサラは、ウエストサイドに住む22歳のブティックの店員だ。おかしな話だろう。

　J・B、なあ、こいつはただの自殺じゃない。間違いなく、彼女の死には何かが隠されている。そして、それを知った以上、俺はこの事件の真実を突き止めなくてはならん。ただ、正直な話、それがこの俺の手に負えることかどうか。もし今ここに君がいてくれれば……そう思ってしまうのは、やはり俺のわがままなのだろうか。

　J・B、近いうちに一度、顔を見せてくれ。事務所の近くに居心地のいいアイリッシュ・バーも見つけた。いつでもグラス2杯分のギブソンを残して待っているよ。

我が最高の相棒へ

ジャド・グレゴリー

キャサリンからの連絡

マンハッタンの安ホテルをとり、まず情報整理に取りかかった。
手元にあるのはサラの手紙に入っていた一枚のカードと
リバティタウンのキャサリンから送られてきたサラの写真だけだ。
手がかりがない今の状態から果たして事件を解決できるのか。

そして、テーブルの上の電話が鳴った。

RuRuRu……

「J・B？　ああ、よかった。やっと、つかまったわ。あなたったら、何度電話してもいないんですもの。心配しちゃった」

「――ええ、安心してちょうだい。あなたのいないリバティタウンは、とっても平和よ。今のところ、事件らしい事件も起きてないし、刑事部屋のみんなも暇を持て余してるくらい。もっとも、テイラー部長は別にしてね」

「ふふふ、J・B、わかってるでしょ――そう、前触れなしに突然休暇をとってマンハッタンなんかに行ってしまった誰かさんのおかげで、部長のご機嫌は限りなく悪い。ねえ、いったい一日に何度聞かされると思う？　あの『J・B、あの馬鹿者め！　帰ってきたら、首だ！』って、セリフ」

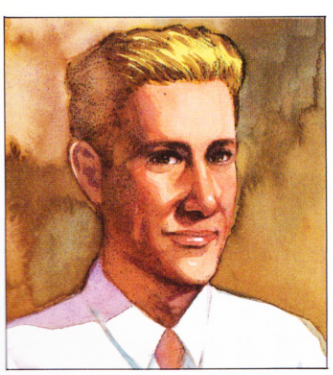
「それから、頼まれてたサラ・シールズの写真、届いたかしら？　ええ、入手できた彼女の写真は、それだけだったわ。――そうなの。よくわからないのよね、彼女のことって。リバティタウンには、彼女についての情報はあまり残ってないわ。一応の調査はしたから、それでわかったことは報告するわね」

「サラ・シールズ、フルネームは、サラ・J・シールズよ。年齢は24歳。血液型はA型。犯罪者名簿に該当するデータはなしね――」

「彼女は、マンハッタンのダウンタウン生まれらしいわ。10歳の時に両親が離婚。彼女はその時、母親に引き取られたそうよ。でも16歳の時、その母親が彼女を残して失踪――そう、つまり若い男と駆け落ちしちゃったってわけね。それからは、ひとりで各地を転々として暮らしていたらしいわ」

「サラがリバティタウンにやってきたのは20歳の時。あとはあなたも知っているとおり、『ハングリー・フィッシャーマン』というパブでピアニストとして働いていた。彼女、勤務先での評判はまあまあで、金銭的トラブルも起こしてはいないわ」

「サラが店をやめて、マンハッタンに行ったのは半年前のことよ。マスターには、マンハッタンで母親と一緒に暮らすことになったと話したそうよ。店を辞めた後、彼女からの連絡はなかったらしいわ。それから、サラの両親についてだけど、父親はリチャード・クリスティという名前で、現在は5番街で貴金属店を経営しているわ。母親はクラウディア・シールズ。ただし、こちらは依然消息不明ね。――ええ今のところ、報告できることはそれくらい。とにかく、彼女についての調査はこのまま続けるから、何かわかったら、ジャドの事務所に連絡するわ」



「それから、あなたが出かけたあとに、ピート・ギルフォードっていう人から電話があったわ。――そう、学生時代のお友達なの。あなたがマンハッタンにいるって話したら、ぜひ自分の勤め先に寄るように伝えてくれって頼まれたわ。彼、パーク街47丁目の『ニューヨーク・マガジン』社で記者をしているんですって」

「――ねえ、J・B。あなたのことだから、きっと事件が解決するまで帰ってこないつもりね。――いいの、わかってるわ。でも、無理はしないでね。無事に帰ってきて。私、それだけが、心配なのだから。ねえ、J・B」

M&Mのカードと
サラの写真から推理は始まった。

夢を追いかけて

日向寺 治彦

E26th St.からアパートメントへの路地を曲る手前。ヘレン・アンダーソンはいつものようにポケットの中で、2つのキーを握り締めた拳の指の間から突き出すようにはさみ込んだ。

ニューヨークに来た頃、ルームメイトに教わったルール。ドアの前でモタモタしなくて済むし、万一の時は〝武器〟にもなるから、というのである。

「ただし、相手が丸腰で来たマヌケ野郎ならね」

彼女はそう言って笑うとすぐ真顔に戻った。

「ガンを見たら絶対に抵抗しちゃダメ。命が助かればラッキーと思って」その時の彼女の厳しい表情は、この街で暮らす女の原風景としてヘレンの脳裏に焼き付いていた。そして4年が過ぎた今も、この〝儀式〟だけは欠かしたことがない。

すばやくキーを差し込み、最小限のドアの隙間から身体を滑り込ませる。だがこの日は、1週間分の買物で肥満した袋が引っ掛かった。

「このデブ！」。毒づいて引っ張り込み、ドアを閉めようとした、その瞬間だった。

ドアが外側からぐいと引き止められ、ヘレンは思わず飛び退いた。強烈な力と人影の大きさ。暗くて顔はわからないが、男であることは疑う余地がない。

例の武器を出すか、大きく開いたドアと大男の間に突進するか——コンマ数秒の間、彼女の頭はフル回転した。

「誰がデブだって、ヘレン?」

聞き覚えのある声と予期せぬのどかな口調で我に返ったヘレンは、浮かび上がってきた笑顔に安堵した。

「ジェフ……でしょ？　ジェフ!!　なんでここにいるの？　まったく、心臓が止まるかと思ったわ！」

「向かいのカフェで張ってたのさ。そっちこそ、呼んだのにどんどんいっちまうんだから。何を急いでたんだい?」

一瞬呆気に取られて、ヘレンは苦笑いした。彼女も最初は、誰もが急いでいるように見えたものである。いつしかそんな歩き方を習い性としている自分の変わりようを、あからさまに見とがめられたような気がした。

彼女はあらためて、ジェフを眺めた。あの頃はなかった口髭。静かな瞳と子供のような笑顔は昔のままだ。そして全身から懐かしい空気を発散していた。

「とにかく、この荷物を早く何とかしたいわ。……話はそれから」

ヘレンはジェフをエレベーターの方へと促した。

ジェフは、新しい取引の話でN・Yへ来たと言った。故郷のミネソタで始めたインテリアショップが好調で、もうすぐ5店目を出すという。学者肌の彼にそんな商才があったとは意外だが、彼の店ならぜひ行ってみたい気もした。

大学時代、楽しい遊び仲間のひとりだったジェフが自分に好意を寄せていることは知っていたが、その時ヘレンは色恋とは別のことに夢中だった。

世界を動かすビジネスの中心、ニューヨークで自分を試したい——。その一途な思いのままに、ヘレンは大手のコンサルタント会社に就職し、3年足らずで中堅クライアントの

～Angels Flying In The Dark～

天使たち

闇に翔ぶ

プロジェクトを任されるまでになっていた。

ふたりは再会を祝して大いに食べ、語った。と言っても、食べる量はヘレンが3でジェフが7。おしゃべりは1度その反対の比率である。

都会気取りの愚痴を並べる趣味はない。精一杯輝いている自分を見せること。それが彼女流の見栄だった。そして、話し続けながらヘレンは、すべてをまっすぐに受け止めてくれるジェフに、新鮮な魅力を発見し感動していた。

N・Yでは、こういう眼差しに出会ったことがない。誰もが神経症のように口元を歪め、フルスピードで自己を主張し続ける。最初そのダイナミズムを魅力に感じたヘレンも、今では時折ふと、異なる生き物の世界に紛れ込んだような感覚に襲われることがある。夢が叶っていく一方で、彼女はしだいに高まってゆく不協和音のような感覚に疲れを感じ始めていた。

ジェフの前で話せば話すほど、そんな心のほころびまでも見透かされていく——そんな落ち着かない気分を振り払うように、彼女はグラスを重ねていった。

翌日の昼下がり、セントラルパークのベンチにふたりの姿があった。ジェフはため息をついて天を仰いでいる。ヘレンと街に出たものの、慣れない人混みに半日でギヴ・アップしたのだった。

「ああ……外の街が嘘みたいだ」

「私もよく来るけど、本当は嫌い」

「どうして?」

「……ここが昔何だったと思う?」

「さあね」

「ゴミ捨て場よ。百年以上前の話だけど。ここもあの街と同じ、全部作り物なの。そう思うと、ここで感じる安らぎもモルヒネみたいに思えてくるわ」

「……君らしくもなく、シニカルなことを言うんだね」

ヘレンは苛立ちを取り繕おうともせず、虚ろな面持で歩き出した。彼女の動揺を推しはかるような間があって、ジェフはその話を切り出した。

「どうだろう、ヘレン。ミネソタで僕に手を貸してくれないだろうか? チェーンシステムに明るいマネジメント・スタッフが要るんだ。君なら最高だと思う……それと」

彼は最初の出現のように、ぐいと不器用にヘレンの前に立ちはだかった。

「それから、もうひとつ。僕が君を訪ねた本当の目的は……僕はN・Yに、夢を取り戻しに来た……もう一度、君にアイ・ラヴ・ユーと言いに来たんだ」

ヘレンは、その胸に飛び込んでいきたい衝動に耐えて、ジェフの脇をすりぬけた。パークの出口を抜けると、目の前にはふたたび雑踏が迫っていた。ヘレンは、何事かかみしめるように人と車の流れを見つめながら答えた。

「駄目よ……まだ私の夢は燃え尽きてはいないの。もう少し、ここで戦わせて……だけど、ジェフ」

ヘレンは、くるりとジェフの方を振り返り、美しい瞳で微笑んだ。

「ひとつだけ、お願いがあるの」

「?」

いぶかしげなジェフの前で、ツンと胸を張りチーフ・コンサルタントの顔になったヘレンが、一つ咳払いをした。

「週1回以上のダイレクト・コールによる状況聴取と、ふた月に一度以上のニューヨーク訪問。これをヘレン・アンダーソンとの契約条件として、あなたは同意しますか?」

「……O・K。ビジネスはやっぱり君の方が、数枚うわ手みたいだな」

ひとつに重なった影も笑い声も、あっという間に呑み込んで、雑踏は何事もなかったように流れ続けていた。

裏切りの天使

小林 哲人

ニューヨーク、イーストリバーパーク。逆光に薄暗く顔をひそめた女がじっとたたずむ。手にしたビールのボトルをゆっくりと飲み干し、同じスピードの動作で煙草に火をつける。手がかじかんでいるのか、うまくマッチを擦ることができない様子で、何度か小さく動いたあとにようやく顔を上げた。そばにいた鳥が危険を察知したように突然飛び立ち、その羽音にあおられるがごとく、煙が空中に溶け込んでいく。古く重厚なコートは羽織っているが、毛皮製ではない。その細った体が硬くなって小刻みに震えているのがここ

にいても見て取ることができる。フッカーだ。多くのフッカーたちは、自分の体を誇示するためにコートの下にあまり着衣を身につけない。震えは、恐らくそのためだろう。小さな振動は、しかし張り詰めた寒気さえも透過することができず、やがて彼女の中で消滅していき、また新たな振動を呼び起こす。左手には、シンプルとは言い難いリングをしている。あの形は、アイルランド特有のクラダーリングだ。通り過ぎようとするビジネスマンにとっさに気づき、あわてたようにひと言ふた言かけたが相手にされる気配は全くない。ゆっくり辺りを見回すと、女はまた、煙草に火をつけた。

彼女のすぐ右で『ストリート・ニュース』を売るホームレスの女。さっきのビジネスマンが、女から奪い取るように買っていく。横ではしゃいでいるふたりの子供の嬌声が、寒気のせいか鋭く悲しく聞こえる。女は、その子たちの母親に違いない。頭からチェックのショールを深々とかぶり、あのフッカーと同じように、道行く人に声をかけている。白い息をはきながら、うれしそうにはしゃぎ続ける子供達は、自分がどんな境遇に置かれているのか、当然知る由もない。ふたりにとって、母親のそばではしゃぐことが、生きている事実として存在するだけなのだ。

彼女たちの顔に悲壮感や絶望感はない。必ず勝ち目のでるサイコロの一投を信じる悪魔の顔と、サイコロを所有していることそのものに希望の光を見いだそうとする天使の顔の両方が共存している。『いかなる悪魔が最長の飛躍をしたか……』とギリシャ神話のエディプスは問う。しかしその問いも、失速する大都会では無効だ。ここには常に裏切りがある。自分の将来を考える体制的な人のようにではなく、過去も未来もない、単純な人のように裏切る。彼女たちを捕らえておこうとする既成の権力、確立された権力を裏切るのである。いかなる悪魔も、『最長の飛躍』をせずしてこの街で生きていくことは不可能なのだ。

旧約聖書には絶えず『裏切り』という逃走の線が張り巡らされている、とドゥルーズは言った。ブルックリンに多く存在するピューリタン。それとは逆に彼女たちは神々の命ずる方向と正反対の方向をとる。そのことによって、服従するよりもよりよく神の戒律を具現しようとしているのである。裏切り者として彼女たちは一身に悪を背負う。裏切りの悪魔は、天使としての姿を街角に現し、信用を失った『大都会』という機能に現実性を与え返す。混沌と混乱。「一回限りの偶然」が多発する街。主体なき個。それらの強い感覚の包容力。それらの寄せ集め、あるいは組み合わせが、運、不運の線上を走り抜ける。その線上で彼女たちの出会い——時には死や殺人にまで至る不幸な出会い——がなされるのだ。

フッカーが、また違う男と話をしている。話がまとまらないのか、女の身振りが徐々に大きくなっている。そのうちここにいても聞こえるほどの大声でどなり始めた。やや褐色がかった肌の色とのコントラストか、あるいはその猛然たる見幕からか、吐く息が一層白く見える。男は終始さしたる動きを見せなかったが、例のふた言を大声で怒鳴ってその場を立ち去った。一瞬の騒然が創り上げた、異常なまでの静寂。女は肩でひとつ大きく息をつき、ポケットからクシャクシャの紙幣を取り出した後、ホームレスの女から『ストリート・ニュース』を買った。

欲望に関する誤解を彼女たちは知っている。欲望を、欠如や喪失と関連させること、快楽あるいは祭儀と関連させること……彼女たちにとって本当の欲望はきっと、「一回限りの偶然」の組み合わせの数と、その瞬間目の前に現実として現れるものだけなのだ。欲望を与えるのは欠如でも喪失でもない。この街では、自分がパージされている組み合わせとの関連でしか欠如を感じないし、自分が存在している現実——たとえそれが強盗や反乱であっても——によってしか欲望を持つことがないということを、知っているのである。

子供のひとりが大声で泣き始めた。女は別に気にする風でもなかったが、やがて身につけていたショールで子供を覆うと、泣き声を制しようとするかのごとく店じまいをはじめた。もうひとりの子供が、まだ泣き止まない子供のショールの中をのぞき込む。心配そうに母親を見上げるが、一向に気にする気配はない。今日の稼ぎだろうか、何枚かの紙幣と小銭を勘定し、売れ残ったストリートニュースを小わきに抱えると、泣いている子供のほうの手だけを引いてゆっくりと歩き始めた。留め金が壊れているのか、フッカーがしゃがみこんでブーツの具合を直している。やがてホームレスの女に気づいたように立ち上がった。すれ違いざまに女とわずかな言葉を交わす。そこに何か見えない力が生じたのか、フッカーは軽く女とふたりの子供に手を振ると、しばらくの間3人が去っていった方向を眺めていた。闇に消え入ろうとするウイリアムズバーグズ・ブリッジ。ややうつむくと、女は再び煙草に火をつけた。

9A
WEST SIDE
HWY
OMNI PARK CENTRAL
YOU'RE A WINNER AT
BALLY'S
ATLANTIC CITY'S WINNING ADDRESS
CLYDE CAB CORP
27-34 JACKSON AVE.
L.I.C., N.Y.

スター誕生

原 清和

「恥ずかしいから、後ろを向いて歌います」

少女はそう言って、観客に背を向け、壁を前にして静かに歌い出した。髪には黄色いリボンを結び、まだ愛くるしい眼をした女の子が、ピアノ1台の伴奏もなく、30人ばかりのホームパーティの場で、フレーズを歌った。その声は、甘く、高く、のびきって、10歳とは思えない声がパーティホールに響いた。

2分足らずの歌を歌い終わった時、会場は誰もいないかのように、静まり返っていた。壁を向いたままの少女は思った。「きっと私の歌が下手で、みんなこの部屋から出ていったのだわ」少女は、しょんぼりしたのか、なかなか振り返らない。

やがてひとつの拍手が鳴った。瞬く間に、会場いっぱいに拍手の音が響いた。少女は驚いてさっと観客の方へ振り返ってみると、パーティのすべての大人も子供も力いっぱい拍手をおくっていた。中には涙を流している女性もいる。中には感心顔の大人もいる。

少女はこれまで経験もしたことはなかった興奮を感じ、2分前まではこれっぽちも思いもしなかった〝スター〟という意識が芽生えた。この瞬間から、ブルックリンのあまり裕福ではない家庭に生まれた少女は、川向こうのマンハッタンの、そう、ブロードウェイの舞台に立つことを夢見ながら、育っていった。

年月が過ぎ、夢見る少女は18歳になった。少女はブロードウェイの舞台に立つことをめざしながら、昼はカフェで働き、夜はナイトクラブ「ブルーエンジェル」で歌っていた。

ある日。ブロードウェイ・ショウのオーディションを知った。オーディションは、感謝祭の翌朝だった。

大恐慌前の古き良き時代の物語ということで、少女はグリニッヂビレッジの安売りの店をめぐり、週給8ドルのカフェでの稼ぎの中から、10ドルを出して、1920年代のファーコートを着て、少女なりにショウアップしてオーディションに臨んだ。たったひとり選ぶのに、少女の順番まで回ってくるのに2時間近くが過ぎた。

3曲持ち歌を歌った。このオーディションのために作った歌もあったため、すべてが決して得意な歌ではなかった。歌い終わってから約1時間後、少女を含む何人かに午後3時にもう一度来るように告げられた。

午後の二次選考は、予定されているショウのシチュエイションとほぼ同じに行われた。秘書役の女が足で椅子を動かしながら、ステージ上を歌いながら歩き回るというものであった。譜面は、その場で渡され、一回だけ主旋律がピアノで奏でられた。エントリー番号の早い順番から、オーディションに臨み、そのほかの人間は外に出された。少女は、気を落ちつかせるため、55thストリートに出て風に当たった。摩天楼のビル街の間を吹き抜ける風が、少女の興奮をやわらげた。

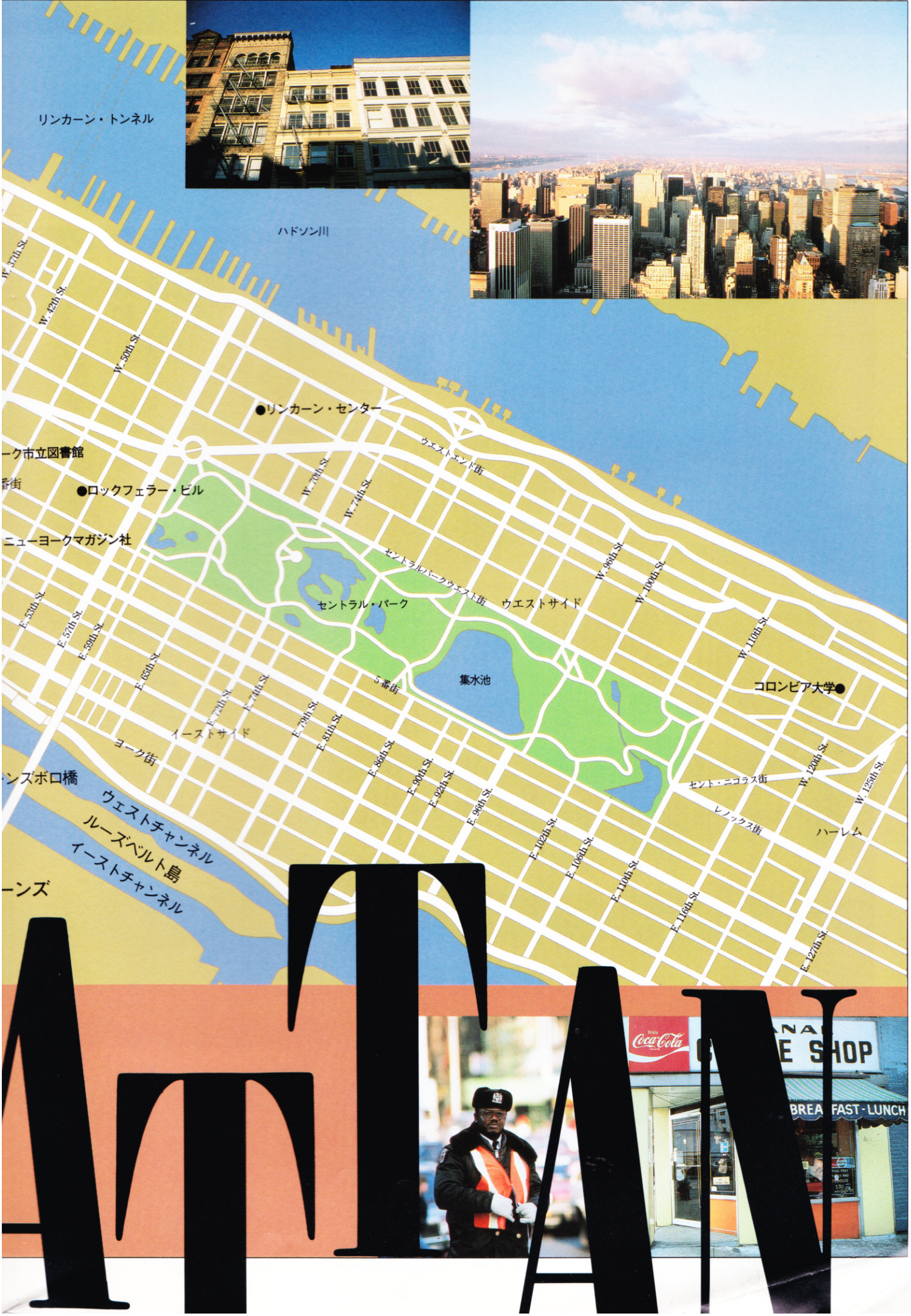
少女の番だ。少女はいきなり、それまで噛んでいたガムを口から出し、椅子の足の裏にペタッと貼りつけて、本来なら動き回りながら歌うのに、椅子の上にドカッと座って歌い出した。

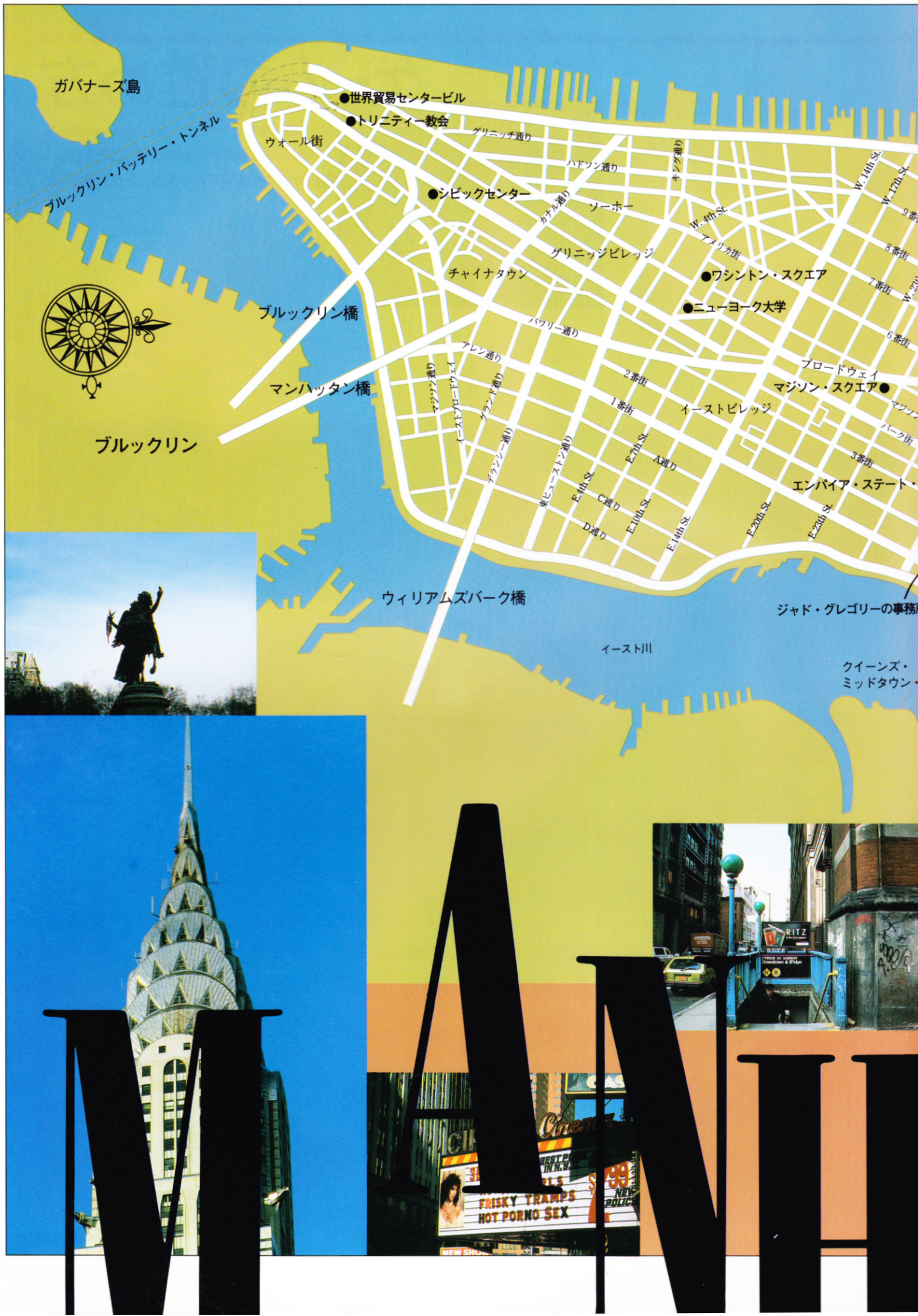
演出家の問いに少女は応えた。「だって、秘書が椅子を足で回しながら歌うなんて、いくらミュージカルでも不自然だわ」髭づらの演出家は軽い笑みを浮かべたがすぐに次の順番の氏名を叫び、少女の代わりを部屋の中に呼び入れた。

その夜。少女が歌うブルーエンジェルに、ひとりの男がやってきた。少女はここで1時間のステージを毎夜、3回はこなす。アップテンポなものからバラードまで、全米1位になった曲のカバーからバンド仲間と作ったオリジナルまで、時にはパワフルに、時にはスイートに歌う。その男は、ワンステージだけ見て、外に出た。

翌朝、少女は電話をとった。受話器の声は、かの演出家だった。少女は、ブロードウェイ・ショウの新作「お安くしとくわ」の脇役として採用された。

この街では幾千もの少女たちがスターになることを夢見ている。そのうちのほんのひと握りの人間だけがスターになれる。ブルックリンブリッジを渡ってリバーサイドカフェから見える対岸のマンハッタンのイルミネーション。数限りない光のページェントは、そんな少女たちの夢が演じているのか。時には昨夜よりも輝くものがあるかと思えば、昨夜より光度を失っているものもある。そんな少女たちの夢を光源にしているからこそ、マンハッタン生まれのスターは輝いているのだ。


リンカーン・トンネル
ハドソン川
W. 42th St.
W. 50th St.
●リンカーン・センター
ウエストエンド街
W. 70th St.
W. 74th St.
●ロックフェラー・ビル
セントラルパークウエスト街
ウエストサイド
W. 96th St.
W. 100th St.
W. 110th St.
セントラル・パーク
集水池
5番街
コロンビア大学●
E. 53th St.
E. 57th St.
E. 59th St.
E. 65th St.
E. 72th St.
E. 74th St.
E. 79th St.
E. 81th St.
E. 86th St.
E. 90th St.
E. 92th St.
E. 96th St.
E. 102th St.
E. 106th St.
E. 110th St.
E. 116th St.
E. 127th St.
イーストサイド
ヨーク街
セント・ニコラス街
レノックス街
W. 120th St.
W. 125th St.
ハーレム
ウェストチャンネル
ルーズベルト島
イーストチャンネル
Coca-Cola
BREAKFAST-LUNCH


ガバナーズ島
●世界貿易センタービル
●トリニティー教会
ウォール街
ブルックリン・バッテリー・トンネル
グリニッチ通り
ハドソン通り
キング通り
●シビックセンター
ソーホー
カナル通り
W. 4th St.
アメリカ街
グリニッジビレッジ
チャイナタウン
●ワシントン・スクエア
●ニューヨーク大学
ブルックリン橋
バワリー通り
マンハッタン橋
ブルックリン
アレン通り
マンハッタン通り
イーストブロードウェイ
グランド通り
デランシー通り
東ヒューストン通り
2番街
1番街
ブロードウェイ
マジソン・スクエア●
イーストビレッジ
E.7th St.
A通り
E.4th St.
C通り
E.10th St.
D通り
E.14th St.
E.20th St.
E.23th St.
W. 14th St.
W. 17th St.
9番街
8番街
7番街
6番街
3番街
パーク街
エンパイア・ステート・
ジャド・グレゴリーの事務所
ウィリアムズバーク橋
イースト川
クイーンズ・
ミッドタウン・
RITZ
FRISKY TRAMPS
HOT PORNO SEX

ゲームの進め方

さあいよいよゲームの始まりだ。ゲームにはいくつかルールがある。
スムーズに捜査を進めるために必読してほしい。
長い捜査だからこそ、基本を知っておくことが大切なのだ。

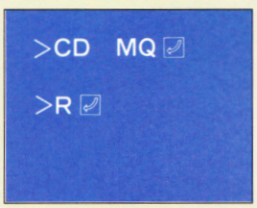
スタート方法

このゲームは、MS-DOSのシステム上で起動するように設計されていますので、本書最終ページの解説にしたがって準備してください。このページでは、ゲームを起動させるために必要な条件がそろっていることを前提に解説しています（MS-DOSシステムは、製品開封後の1回だけ、ゲームディスク1に組み込んでいただければ、2回目以降のゲーム再開時には必要ありません）。

●フロッピーディスクの場合……パソコン本体の電源を入れ、ドライブAにゲームディスク1を、ドライブBにゲームディスク2を入れてください。しばらくするとオープニング画面になります。

●ノートブックの場合……パソコン本体の電源を入れ、本誌最終ページの解説にしたがって、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーしてください。その後、ゲームディスク1をディスクドライブに入れ、［システム起動］を選択してください。しばらくするとオープニング画面になります。

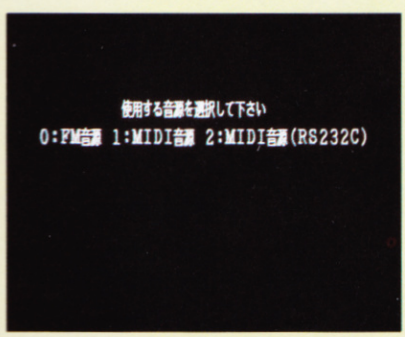
●ハードディスクの場合……パソコン本体の電源を入れ、MS-DOSを起動させた後、カレントディレクトリをゲームが入っているサブディレクトリに変更し、「>」の後にキーボードで図表の入力を行なってください。

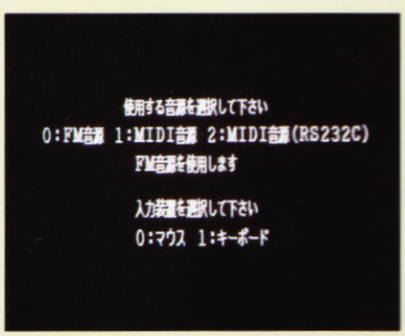


入力設定

まず、FM音源かMIDI音源か、使用する音源を選択してください。FM音源を使用する方や、サウンドボードを増設していない方は、「0」をお選びください。

音源を選択した後、マウス入力かキーボード入力か、入力装置をお選びください。入力設定後、オープニング画面になります。





コマンドと決定

ゲームは、いつもジャドの事務所の前に立っているところから始まります。画面右上にはJ・Bの行動を選択するコマンドが表示されています。

●キーボード／コマンドの頭にある数字をテンキーで選んで押す

●マウス／画面上の矢印を動かして希望コマンドを指し、マウスの右ボタンを押す

以上の操作を行なうと、画面が変わるか、画面左上にウィンドウが表示されます。

ウィンドウ

画面左上に出るのがウィンドウです。コマンドの決定と同じ方法で、項目の頭の記号を選択してください。

画面下のメッセージウィンドウは、J・Bが対面する相手の人物のセリフ

や調べものなどの内容説明が表示されます。メッセージは、2面に続くことがありますので、1面目を読んだ後、その番号(記号)キーかマウスの右ボタンをもう一度押してください。

キャンセル

現在、選んでいるコマンドをキャンセルしたいときは、

●キーボード／スペースキーを押す

●マウス／画面上の矢印を動かして希望コマンドを指し、マウスの左ボタンを押して決定する

ウィンドウが消え、画面右上のコマンド選択待ちの状態に戻ります。

捜査休憩

捜査の途中でゲームを休止したいときは、BARブレスに行けば、捜査ファイルに現在の状態でデータを保存できます。詳しくは、『BARブレス』のページをご覧ください。

捜査再開

途中まで進行していた捜査状態から再びゲームを始めたいときには、BARブレスへ行って、データを保存している任意の捜査ファイルからロードすれば再開できます。詳しくは、『BARブレス』のページをご覧ください。

捜査ファイルについて

保存できるファイルはふたつありますので、ゲームの進行状況によって効率的な保存ができます。ただし、過去に保存したファイルの上から保存すると、過去のデータは消えてしまいます。

ゲームの終了

現在の状態から次回のゲームを再開したいときには、まずBARブレスへ行き、捜査ファイルの中にデータを保存する作業を行ってください。

その後、CTRLキーを押しながらCキーを押すと、画面にゲーム終了の確認メッセージが出ますので、Yキーを押してください。

そしてフロッピーディスクをディスクドライブから抜いたことを確認して、パソコン本体の電源を切ってください。

刑事さん。あなたに事件の謎が解けるでしょうか。

はじめまして、J・Bハロルドさん。私は、これからあなたが捜そうとしている犯人です。とうとうマンハッタンに着きましたね。これでやっと私と刑事さんとでゲームを始めることができます。

あなたがこの街に来ることは、初めからわかっていました。本当はいさぎよく私の方からあなたの所へうかがうのがいいのでしょうが、あなたの実力を知りたくて、ちょっと試させていただきますよ。

さて、刑事さん。あなたが今、手がかりとしてお持ちなのは、サラの写真と何かのカードだけのはずです。これだけでは捜査をどう進めていいのか、少し途方に暮れているのではないですか。

とにかく、いろいろな人に会って情報を集めることが、捜査の要領ということだけでもお伝えしておきましょう。しかしここに住んでいる人たちは、たった一度会ったぐらいでは真実を話すことなんかしません。なにせ街自体が華やかな分だけ、虚飾も多いのです。真実と思っていたことが、実は巧みに騙されていたことなんて、ここではそんなに珍しくはないのです。私も、初めてこの街に来たときにはとまどいました。今ではすっかり慣れましたが。ですから何度も足を運んで聞き込みをするのが、私を捜し当てるコツです。

それにあなたをこの街に呼んだのが誰だったか、思い出してください。マンハッタンではあなたは全くの独りではありません。その人は、あなたの捜査の良き相談相手になってくれるはずです。今回の事件に関して、その人も捜査を続けているようですから、いくつか新しい情報を持っているかもしれません。確か私の周辺にも現れたことがあったようです。

もし、情報をもっとお望みならば、これから第2章をご覧ください。

少しおしゃべりが過ぎましたね。早く私を捕まえにきてください。あなたとお会いするのが楽しみです。

キャサリンからのアドバイス

ハ〜イ、J・B。元気？　マンハッタンのお天気はどう？

ところで捜査は進んでる？　捜査でいちばん大切なのは、みんなが言うことは必ず聞いておくことよ。何度も聞かないと、なかなか話してくれない人も多いわ。いやになっちゃうけどね。でもひとりの人物からひと通り話を聞いた後に、もう一度最初から聞くと新しい情報を得られることもあるわよ。だから一度聞いたからって、あきらめたらダメ。とにかく新しい情報が出てくるっていうことは、捜査が進んでいる証拠よ。だからがんばって。また連絡するわ。

それから、ジャドとジェーンにもよろしく伝えてね。

第2章
疑わしさのすべて

Chapter 2 All You Are Asking Is Suspicious

この街にもあなたを助けてくれる人や疲れた心をいやす場所があるようですね。

心強い協力者たち

ジャド・グレゴリー

リバティタウン警察署でのJ・Bの元上司であるジャドは、現役から退き、現在マンハッタンに住み、保険の調査員をやっています。現役の頃の彼は生まれつきの刑事といったタイプで、昇進を望まず、あくまでも現場主義の男でした。そんなジャドをJ・Bは尊敬し、彼もJ・Bをまるで自分の息子のように可愛がっていました。今回の事件では、彼は保険の調査員として関わり始めましたが、刑事だった頃の勘からか不審を抱き、真相を探るためにJ・Bをマンハッタンに呼んだのです。

ゲームを進める上では、ジャドがキーパーソンとなり、彼の見解でJ・Bは動きます。ゲームは常に、ジャドの事務所から始まります。外での捜査で情報を収集したり、手がかりの品を入手した時には、ジャドの事務所に戻り、彼に必ず尋ねてください。そうすれば彼は助言を与えてくれます。また行き詰まった時にもいろいろ尋ねると、意外なヒントを教えてくれることがありますので、ジャドのメッセージはしっかり読んでください。

ジャドはJ・Bの良き相談相手ですが、彼を説得しないと捜査を進めることができません。特に容疑者を絞った時には、彼から「よし、こいつを問いつめろ」と言われなければ、その容疑者を問いつめることができません。このメッセージが出ない時は、捜査がまだ不十分な状態ですので再び情報を収集するようにしてください。

ジェーン・グレゴリー

ジャドの娘であるジェーン・グレゴリー。愛する父親が信頼するJ・Bの捜査に協力してくれる心強い女性で、市立図書館に勤めています。

ここでも、行けばさまざまな情報を収集でき、それまでの情報整理に役立てることができます。

ゲーム中で、〝誰かが死んでいた〟などの情報を入手したら、この市立図書館に行って彼女に頼むと、過去の新聞記事を探し出してきて見せてくれます。新聞記事も重要な情報源で、閲覧することによって、新たな人物と会う機会を得ることがあります。

さらに捜査中に得た人物情報や品物について調査を彼女に依頼することができますので、それらを入手した際にも彼女に必ず尋ねてください。

捜査は全くのJ・B独りだけで進めるのではない。
J・Bをこの街に呼んだ元上司のジャドや彼の娘が、捜査に細かい協力をしてくれる。
また、ここにはジャドから紹介されたBARがある。
捜査状況について一人で考えたい時など、この静かなBARを利用するとよい。

喧噪の中のやすらぎ

BARブレス

慌ただしいマンハッタンでの捜査に打ち込むJ・Bが唯一心を休めることができる場所。そこがBARブレスです。J・Bはここでお気に入りのチャーリーパーカーのレコードに耳を傾けながらバーボンを飲む時間をとても大切にしています。

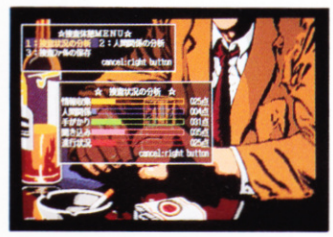
BARブレスには［捜査休憩］と［捜査再開］というコマンドがあり、捜査データの保存（以下セーブという）と呼出し（以下ロードという）を行うことができます。

捜査休憩

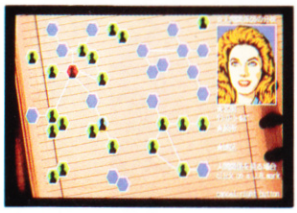
このコマンドでは、［捜査状況の分析］、［人間関係の分析］、［捜査ファイルの保存］を行うことができます。

●捜査状況の分析　ゲームの現在までの進行状況を大まかに把握したい時に選んでください。〈情報収集〉〈人間関係〉〈手がかり〉〈聞きこみ〉〈進行状況〉の5項目で、それぞれ100点満点のうち、どこまで捜査が進んでいるかを点数で分析できます。項目によって点数にばらつきがある場合、低い点数の項目についての捜査が充分ではありませんので、念入りに捜査を進めてください。

またこの捜査状況の分析は、過去にセーブしたデータからロードしてゲームを再開する時にも表示されます。



●人間関係の分析　このゲームに関わるすべての人間の関係図を表示します。J・Bマークが示している箇所はすでに出会っている人物で、J・Bマークのない紺色の箇所はまだ出会っていない人物がいることを表しています。J・Bマークのある箇所では、キーボード入力ではリターンキーを押す度に、マウス入力では任意の箇所をクリックすれば、J・Bマークのバックの色が緑から水色に変わり、その人物の顔と名前、居所、地区が画面に表示されます。ただし会ったことがあるはずなのに顔の絵が表示されないことがありま



す。これは出会った時にその人物の名前を聞いていないため表示されていないのです。その人物がいる場所へ行って本人について改めて聞いてください。

●捜査ファイルの保存　ゲームを休止または終了したい時、現在までの進行状態でセーブすることができます。2個のファイルを用意していますので、どちらか任意の方を利用してください。このゲームでは、セーブをゲームディスクで行いますので、他にセーブ用ディスク（ユーザーディスク）を用意していただく必要はありません。

ゲームが進む度に、FILE1とFILE2に交互にセーブしながらいけば、より効率的な楽しみ方ができます。

また、FILEにセーブするデータは上書きされるため、前にセーブしたデータは自動的に消去されます。

捜査再開

保存しているファイルからゲームを始めたい時に利用してください。任意のFILEを選ぶと、そのファイルにセーブされている前回の状態からゲームを続けることができます。

この街に来なければ私は罪を犯すことはありませんでした。

捜査地区

ウォール街

17世紀、オランダ人が砦（ウォール）を造ったことから名付けられたこの街は、ニューヨーク証券取引所を始めとして有名な銀行や企業がオフィスを構える、今や全世界の経済動向に大きく影響を与えるビジネス街です。

この街のビルの一角に「ブルーム商会」を経営しているレナード・ブルームがいます。彼は、ブリキのオルゴールの大ヒットで巨万の富を築いたブルーム財閥の跡取り。また、ニューヨーク銀行」を訪れるとリンダ・ウィルソンに会うことができます。M&Mのマダムであるローレン・ベネットとの間には何か秘密がありそうです。

チャイナタウン

ローワー・マンハッタンのカナル通りの南側に広がるチャイナタウン。複雑に入り込んだ路地には漢字の看板を掲げた店が数多く並び、一瞬マンハッタンであることを忘れさせられそうなこの街に、グレス・ジャクソンが働いている「晴記飯店」があります。いろいろ尋ねようとすると店の主人を気にしてか、何か注文するよう催促します。

ソーホー

かつては工場や古い倉庫があったソーホーは今やアーティストの街に大変身。この街の片隅に、事件の被害者となったサラが暮らしていた「ヒギンズアパート」があり、管理人

たった一つの真実を見つけ出すために
迷宮に足を踏み込んだときのように、マンハッタン中をひたすら歩く。
いくつもの虚像にはばまれながらも……

光と影の摩天楼

のスザンヌ・ヒギンズが応対してくれます。何度か足を運ぶと、こっそりサラの部屋の中に入れてくれます。そのヒギンズアパートの前には、事件の目撃者であるディック・ベーカーの「アパート」がありますので、ぜひ捜査に出かけてください。さらにロジャー・ギブソン経営の「ギブソンズ・ギャラリー」があります。ロジャーはサラの母親と少し関係があったようです。

グリニッジビレッジ

付近には個性的な画廊やブティックなどが集まり、アーティスティックな雰囲気を感じさせてくれるのがグリニッジビレッジ。ここでは3ヶ所に捜査に出かけることができます。フラニー・ビンセントが勤める「シアター・ララ」、サラの父親と何かしら関係がありそうなセリーナ・ブラウンが経営するギフトショップ「ブティック・アベニュー」、どうやら同じ事件の謎を追っているニューヨーク市警の刑事バーナード・アームストロングがひと息ついている「ワンダーアップ」。ここに入るとパトリシア・トンプソンが出迎えます。バーナードは麻薬密売人などの情報を持っており、同じ刑事のよしみでJ・Bにいくつかアドバイスしてくれます。

イーストビレッジ

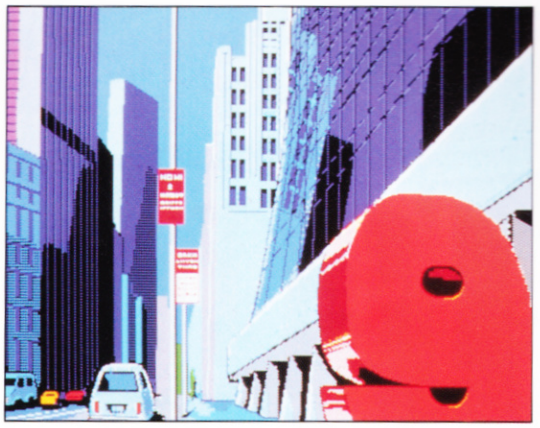
新しいファッションの発信地として注目されているイーストビレッジ。マニアックな品ぞろえを誇るレコードショップや、ユニークなインテリアで客を集める居酒屋などが多くあるところです。

この街では、いかにもニューヨークっ子という雰囲気のアーロン・ランバートに「ブレッカー・レコード店」で会えます。かつてブルーム家の運転手として働いていたウィリアム・シールズは、故ブルーム会長の援助で「ザ・ローレンス・ハウス」というレストランを開いています。さらにマーガレット・スミスが宿泊している「ホテル・エディソン」もこの街にあります。

ブロードウェイ

大小いくつものシアターが建ち並ぶブロードウェイは、捜査場所が多い地区です。サラがカードを手紙で送ってきた高級クラブ「M&M」。ここは女主人のローレン・ベネット、バーテンのロベルタ・バンゼッティとウエイターのマット・スミスに会えます。マットはどちらかといえば口が軽く、反対にロベルタはなかなか口を開きません。「ブロードウェイ劇場」では新進の演出家アンディ・ムーアを訪ねてみてください。女優バーバラ・レインは「パイナップル・ダンススタジオ」でレッスン中です。舞台関係者のエージェントであるアレン・ヒューストンは自分の「オフィス」にいます。有名なデパートである「メーシーズ」に出かけると、アン・マーフィーに会えます。

5番街



高級ブランドのブティック、一流ホテルが並ぶ5番街は、マンハッタン一番の目抜き通り。大きなクリスマスツリーで有名なロックフェラーセンターなどもあります。

この街ではサラの父親であるリチャード・クリスティという人物が「クリスティ貴金属店」を構えており、この店に訪れるとまずジョニー・ギアという若い店員が迎えてくれます。またJ・Bの学生時代からの友人であるピート・ギルフォードや彼の同僚であるアーノルド・ヤングが勤めている「ニューヨーク・マガジン社」もあります。さらにアンディの事務所である「ビッグ・アップル」には秘書のダイアン・ミューラーがいます。

イーストサイド

セントラルパーク東側のイーストサイドは、高級住宅街やブティック、膨大なコレクションを誇るメトロポリタン美術館などがあるところ。この街の一角に「ブルーム家」があります。聞き込みに行くと運転手のハリー・ロリンズが出迎えてくれます。この家にはレナード・ブルームの姉ナンシー・ケラーマンも住んでいます。彼女は結婚しているみたいですが、少し事情があってこの家に戻っているみたいです。

ウエストサイド

セントラルパークの西側がウエストサイドと呼ばれる地域です。ここも比較的に裕福な人々が住むアパートメントが建ち並び、かのジョン・レノンが住んだダコタハウスもこの街の一角にあります。ここにはサラ・Oの「アパート」があり、玄関口では彼女の恋人エリック・ホールがおり、何度か足を運ぶとサラの部屋の中に入れてくれます。ブルーム家の弁護士ロイ・ベイカーの「ベイカー弁護士事務所」や故ローレンス・ブルームの親友だったマロウ・ディクソンズの「オフィス」があります。

ハーレム

セントラルパークの北側に位置するハーレム。以前のダーティなイメージから抜け出しつつあり、今では時代を先取りするブラックカルチャーの発信地として注目されてきています。

J・Bは、この域内のノーマン・スレイジーの「家」に捜査に出かけなければいけません。この人物は、どうも裏の世界の情報を握っているようで、サラのことについてしつこく聞くと、その一部を教えてくれます。

基本的な捜査の進め方

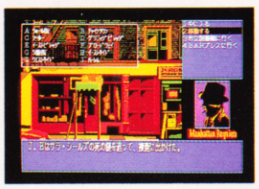
ゲームはジャドの事務所が起点となります。BARブレスから他へ移動したい場合でも、ジャドの事務所か市立図書館を選ばなければなりません。

1

ここで[1 中に入る]を選ぶと事務所の中に入り、ジャドと話をすることができます。ジャドからさまざまな情報を聞き、[1 捜査に出かける]を選ぶと再び事務所の外に出られます。

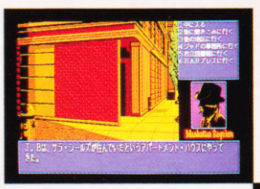
2

再びジャドの事務所前が表示されますので、[2 移動する]を選んでください。すると画面左上に現在、行くことができる地域を示したウィンドウが現れます。ここでは事件の現場へ行ってみましょう。[C ソーホー]を選んでください。


3

4

ソーホーの絵が表示され、聞き込みをするために[1 聞きこみをする]を選んでください。画面左上に現在、聞き込みができる場所を示したウィンドウが現れますので、[A ヒギンズアパート]を選んでください。


5

ヒギンズアパートが表示されますので[1 中に入る]を選び、中へ入ります。

6

アパートの中に入るとスザンヌ・ヒギンズが現れ、応対をします。項目に従って一通り話をし、情報を集めてください。スザンヌとの話が済んだら、目撃者のディック・ベイカーのアパートへ行ってみましょう。[6 外に出る]を選んでください。

再びヒギンズアパートが表示されますので、[2 他に聞きこみに行く]を選び、画面左上に現れるウィンドウ内の[A ディックベイカーのアパート]を選んでください。するとディック・ベイカーのアパートが表示されます。

7

ディック・ベイカーのアパートの前で[1 中に入る]を選び、中へ入ってください。

8

9

アパートの中に入るとディック・ベイカーが現れますので、一通り話をし、情報を集めてください。話が済んだら、次はサラの勤め先に聞きこみに行きます。[4 外に出る]を選んで、外へ出ます。

10

再び、ディック・ベイカーのアパートの前に出ますので、[3 他の地区に行く]を選び、画面左上に表示されるウィンドウ内の[E ブロードウェイ]を選んでください。

ブロードウェイの街の風景が現れ、ウィンドウの[1 聞きこみをする]を選ぶと画面左上に表示されるウィンドウ内の[A クラブM&M]を選んでください。

11

クラブM&Mの前で[1 中に入る]を選び、中へ入ります。

12

中に入るとマット・スミスが応対します。一通り話をし、情報を集めてください。話が済んで[4 他の人を呼ぶ]を選ぶと、その場所内にいる他の人々を呼び出すことができます。ここでは[A ローレン・ベネット]を呼んでみましょう。

13

14

ローレン・ベネットが出てきたら、一通り話をして情報を集めてください。同様に[4 他の人を呼ぶ]を選んで、もうひとりの人物[A ロベルタ・バンゼッティ]にも一通りの話をして情報を集めてみましょう。
3人の情報集めが終われば[5 外に出る]を選んで店から出ます。

15

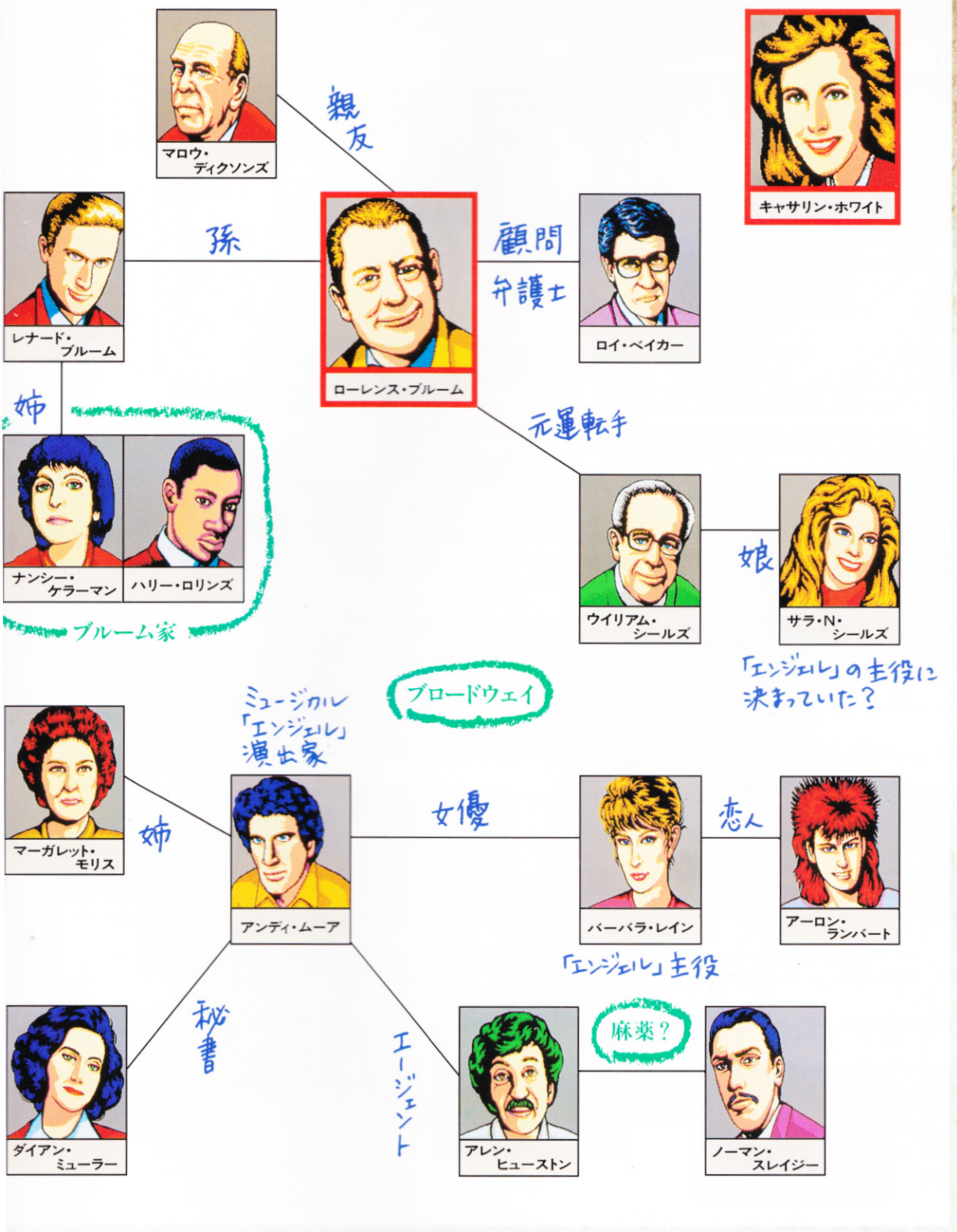
再びクラブM&Mの前に出ますので、ここから先は上記までと同様の方法で捜査を進めてください。

16

新しい情報を入手したときは、ジャドの事務所で情報を整理することが必要です。特に、捜査途中で怪しいと思った人物に告白させようと考えた場合は、ここで情報を絞り込まないと、問いつめることができません。

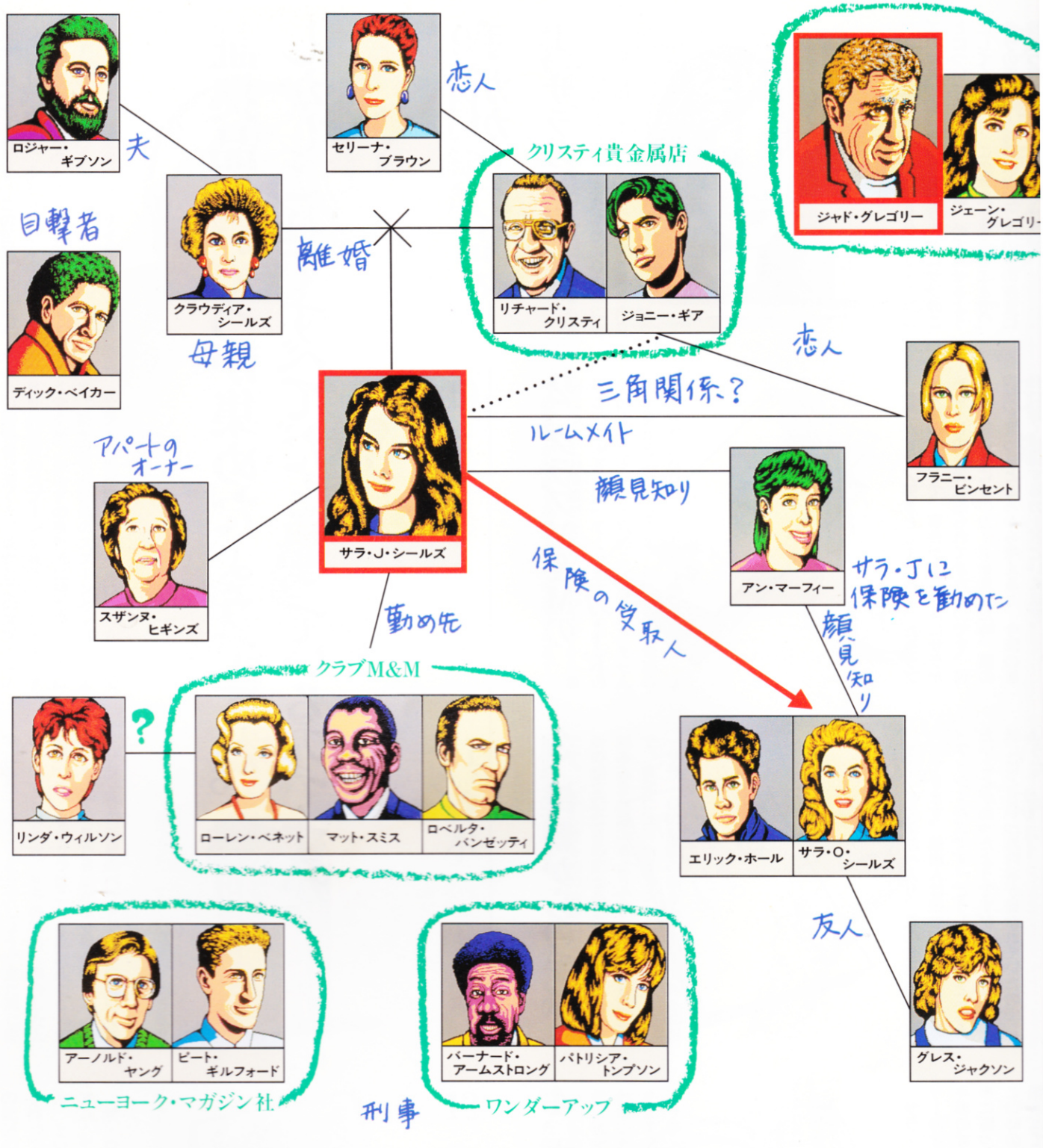
※画面左上に表示されるウィンドウ内の項目(A・B・C…)は、いつも同じ順番で並んでいるわけではありません。

この街では誰もが寄り添って生きていながら欲望を手に入れるために無関係を装っているのです。



どれだけの人間が、ひとつの事件を取り巻いているのか。
それぞれが、思わぬ結びつきを持ち、真実を隠す。
捜査が円滑に進められるかどうかは、
この複雑な人間関係の絡みを解きほぐすことができるかだ。

疑惑の人間関係


ロジャー・ギブソン
夫
セリーナ・ブラウン
恋人
クリスティ貴金属店
ジャド・グレゴリー
ジェーン・グレゴリー
目撃者
ディック・ベイカー
クラウディア・シールズ
母親
離婚
リチャード・クリスティ
ジョニー・ギア
恋人
三角関係?
フラニー・ビンセント
ルームメイト
アパートのオーナー
スザンヌ・ヒギンズ
サラ・J・シールズ
顔見知り
アン・マーフィー
サラ・Jに保険を勧めた
保険の受取人
勤め先
顔見知り
クラブM&M
リンダ・ウィルソン
?
ローレン・ベネット
マット・スミス
ロベルタ・バンゼッティ
エリック・ホール
サラ・O・シールズ
友人
アーノルド・ヤング
ビート・ギルフォード
ニューヨーク・マガジン社
バーナード・アームストロング
パトリシア・トンプソン
刑事
ワンダーアップ
グレス・ジャクソン

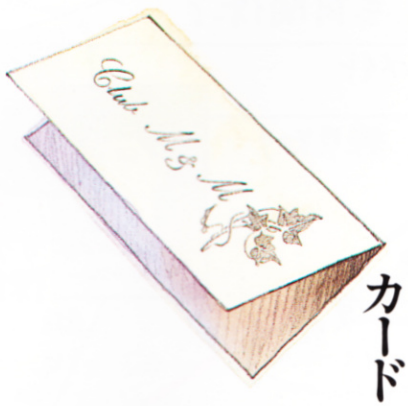
証拠品もいくつか集めたようですね。しかしこれですべてだと思っているのですか。

手がかりの品々

1、サラの写真

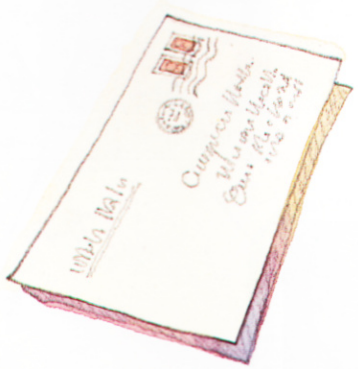
J・Bが唯一持っているサラ・J・シールズの写真です。捜査で出会う人々にサラのことについて尋ねるときには、必ず見せるようにしてください。この写真を見せることで、サラの周囲の人間関係など、その後の捜査に役立つ事柄を聞くことができます。

2、クラブM&Mのカード



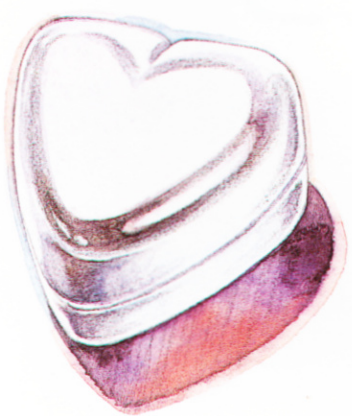
サラがピアノ弾きとして勤めていたクラブM&Mのカードで、事件が起きる前にサラからJ・Bの手元に送られてきたものです。何人かの関係者にこのカードを見せた時、顔の表情が変わるところから考えると、今回の事件に深く関係するカードといえます。

3、母親からの手紙



サラ・Jの部屋へ入り、机の付近を探せば入手できます。差出人は彼女の母親クラウディア・シールズです。どうしてもサラに伝えたいことがあったようですが、果たして、手紙にはどういった内容が書かれていたのでしょうか。

4、オルゴール

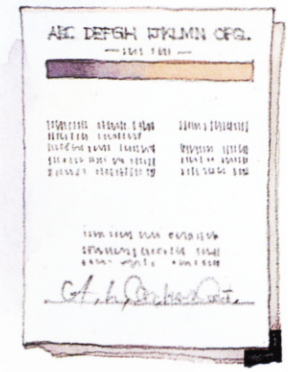


サラ・Oの部屋で入手でき、かつて「ローリーのオルゴール」として大変流行したブリキ製のオルゴールです。サラ・Jもこれを右手に握ったまま死亡していたとのことですが、この時のオルゴールはニューヨーク市警に保管されており、その謎はまだわかりません。

捜査の途中でJ・Bはいくつかの品々を見つける。
事件と関わりがあるのか。
ジャドやジェーンの所で調べてもらえば隠された謎がわかるかもしれない。

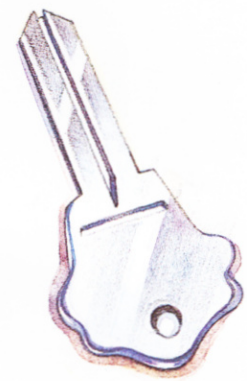
物に隠された謎

5、オーディション カード



サラ・Oの部屋で見つけることができ、ブロードウェイで上演予定の『エンジェル』のためのものです。このカードの発行元は市立図書館でわかります。またサラ・Oの他にも、同じオーディションを受けた人物がいるもようです。

6、鍵



捜査がかなり進行した後半部分にサラ・Jの部屋から入手できます。どこかの貸金庫の鍵のようですが、本当のことがわかりません。そこでジャドが調べてくれます。しかもこの鍵についての情報がそろうと、ジャドから事件の背景がわかるあるものが手渡されます。

7、時計

サラ・Oの部屋の窓ぎわで入手できる時計で、裏側には何かイニシャルみたいなものが刻み込まれているようです。この時計はある所の創立記念日の記念品として配られたものです。しかし男ものの時計がなぜ、サラの部屋にあるのでしょう。

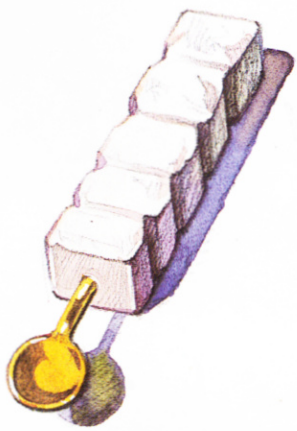
8、たばこ

サラ・Jの部屋の床を探してみれば入手できます。銘柄はキャメル。彼女はたばこを吸わないという証言もあります。事件が起きる前、彼女の部屋を訪ねたある人物が忘れていったもののようですが、果たして誰の忘れ物だったのでしょうか。

9、白い錠剤

サラ・Jの部屋のベッドサイドで入手できます。彼女がいつも服用していた薬という証言があります。念のため市立図書館のジェーンに渡してみると、少し時間がかかりますが、成分を調べてくれます。この錠剤に隠された秘密とは……。

10、スプーン



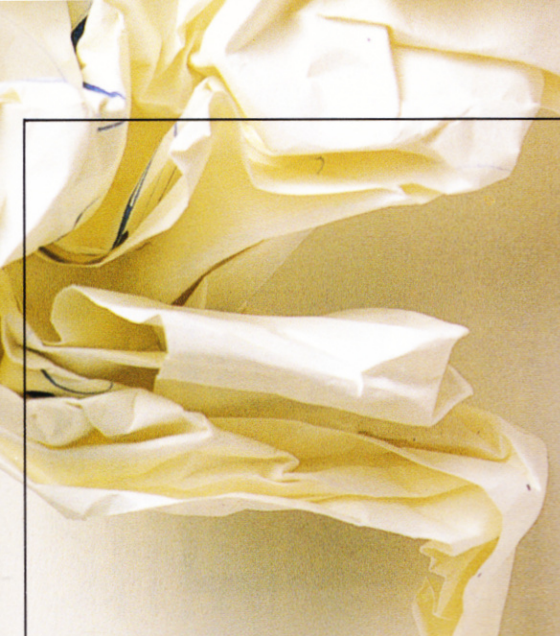
サラ・Oの部屋の床から見つかったものです。姿かたちが普通のスプーンと少し違うようですが、ジャドの事務所に持ち帰り、彼に見せれば何のスプーンか教えてくれます。サラの関係者に聞くと、彼女とこのスプーンの関わりがわかります。

11、香水

サラ・Oの部屋のベッドサイドに置いてあったもので、見た目にかなり値が張りそうな香水です。なぜサラはこんな高級品をもっているのでしょうか。サラの部屋へ案内した人物に尋ねてみたらどうでしょう。また同じ香水を持っている人物がいるようです。

12、台本

ザ・ローレンス・ハウスを経営するウィリアム・シールズから手渡されます。『エンジェル』という舞台のもので、彼がなぜこの台本を持っているか、訳を話してくれます。配役の記述の一部に奇妙な点があるみたいですが、事件に関わることでしょうか。



私はあなたから逃げも隠れもしていません。

ハロルドさん、捜査はどこまで進んでいますか？　そろそろ捜査のやり方にも慣れてこられたことでしょう。

捜査すべき地区や場所はすべてお教えしたのですから、一度は足を運ばれたことに違いありません。マンハッタンはそんなに広くはない所ですし、簡単に移動できる街です。アップタウンからダウンタウンまでは、ストリートとアベニューが碁盤目に走ってわかりやすいのですが、ローワーマンハッタンは小さな路地が入り組んでいますから迷わないでください。まだ行っていない場所があるのですか？それは刑事さんの情報収集が少ないからいけないのです。

手がかりの品々は無事、あなたの手元にあるのでしょうか。ただ単に持っているだけでは事件の謎は何も解けません。あなたには協力者がいるではないですか。その人たちに見せられましたか。

このゲームに関わっている人も全部教えましたよ。まだ会っていない人物がいるとすれば、捜査地区と同様、刑事さんの情報が不十分なのです。ですから会えないのです。でもあなたは既に私にお会いになっています。話もしているのですよ。ちょっとお会いしたくらいでは、私も真相についてお話ししません。証拠をしっかり集めてもう一度私の所へ来てください。

言い忘れていましたが、手がかりの品はここでお見せした12個だけではありません。根気強く集めてください。

ここまでお話ししてもまだ難しいですか。それでは次の第3章をご覧になってください。刑事さん、私は逃げも隠れもしていません。あなたが私の前に再び現れるのを心待ちにしています。

キャサリンからの連絡

ハ～イ、J・B。捜査は順調？　そろそろ問いつめることができる人が出てきたんじゃない？　聞き込みもそうだけど、問いつめるときは特に何度も繰り返し聞いた方がいいわ。それでも話さないのは、J・B、あなたの情報が不足しているからよ。でも逆に、容疑が晴れた人からは新しい情報は得られないから、他を当たるほうが賢明ね。

捜査地区は10ヶ所、聞き込みに行く場所は26ヶ所、捜査に関係する人は26人。この人たちの情報を集めてね。初めは行ける場所や会える人が少ないと思うけれど、焦らず情報を集めていくと徐々に増えていくわ。私の方で調べるものがあったらジャドに連絡しておくわ。じゃあね。

第3章
真実の向こう側

Chapter 3　A Story Over The Truth

虚像の告白

マンハッタンの街中を歩き回って
やっと容疑者らしき人物に出くわした。
ここからはいかに欺瞞を払拭し
解決へ向けて真実を喋らせることができるかだ。

ピート・ギルフォード

居所／5番街
「ニューヨーク・マガジン社」
職業／編集者
アリバイ／編集室で泊まり込みの仕事をしていた

ピートはJ・Bの大学時代からの友人で、ニューヨークの雑誌社で演劇関係のページを担当している編集者です。その職業柄か、ショービジネスの関係者とのつながりが深いようです。

サラ・Oの部屋から見つかった時計は、どうもピートが勤めている雑誌社の創立記念日の記念品として贈呈されたものらしいのですが、それがなぜサラの部屋にあったのでしょうか。

事件の前にリバティタウンのJ・Bの元へ電話をかけてきました。本人は「久しぶり君の声が聞きたかった」と言っているのですが、捜査が進むにつれて早くリバティタウンに帰るよう促すようになり、何か訳がありそうです。

リチャード・クリスティ

居所／5番街「クリスティ貴金属店」
職業／貴金属店経営者
アリバイ／恋人の店がオープンの前日だったため、店の飾りつけを手伝っていた

リチャードは、サラ・Jの父親ですが、実父ではありませんでした。そのためか、死んだサラの荷物をまだ引き取りにいっていないようです。

サラの母親とはどうして離婚したのでしょうか。

サラの部屋から見つかったタバコと同じ銘柄のキャメルを吸っていますが、サラはタバコを吸っていなかったようです。部屋に残されたタバコはリチャードの忘れ物なのでしょうか。

店の経営については順調だと最初は言っていましたが、捜査を進めていくうちにそれが虚栄であることがわかり、多額の借金を抱えていたもようです。

ローレン・ベネット

居所／ブロードウェイ「クラブM&M」
職業／クラブ経営者
アリバイ／店の中にいた。サラの体調が悪いと聞いてアパートへ行こうとしたが、閉店が遅くなったのでやめた

ニューヨークの繁華街にあり、サラ・Jをピアニストとして雇っていたクラブのマダムです。まるで自分の子供のようにサラの面倒をみていました。

また彼女の過去には深い謎が隠されているようです。

サラが本当の母親を捜していたことは知っていたようで、いろいろな真実が明白になるにつれて、彼女の心に変化が起きていったようです。サラと彼女との間にどんな真実が隠されているのでしょうか。

クラブM&Mのカードを見せると、少し動揺を見せます。このカードにはどうも秘密が隠されているようです。店で行われていたこととは……。

確かに私はこの中にいます。
捜せるものなら捜してごらんなさい。

疑わしき12名

ロベルタ・バンゼッティ

居所／ブロードウェイ「クラブM&M」
職業／バーテン
アリバイ／店で働いていた

寡黙な男で、必要以外のことはなかなかしゃべってくれませんので、聞きこみに少々苦労します。イタリア系アメリカ人ですが、陽気なイタリア人のイメージとはほど遠いものがあります。マダムの信頼度は高いのですが、その他の人々と関係をもつことをあまり好みません。言葉の端々を聞いてみると、このロベルタという男、過去がありそうです。

クラブM&Mのカードをみせると、マダムと同様、慌てます。一緒に勤めているウェイターは知らないと言っているこのカード。いったい使われる目的は何なのでしょうか。

サラが死んだとき、普段はポーカーフェイスの彼の顔の変化します。事件の真相を知るひとりのようです。

レナード・ブルーム

居所／ウォール街「ブルーム商会」
職業／会社経営者
アリバイ／本人からは聞き出せないが、帰宅した時間はかなり遅かったもよう

ストーリーの中でたびたび出てくる「ローリーのオルゴール」で巨万の富を築いたブルーム家の跡取りですが、財閥を継ぐ才覚は彼には備わっていないと判断する人が多くいます。

しかし、いわゆる親の七光りで、現在は高利貸しまがいの金融会社を経営しており、事件の関係者にも金を貸しているもようです。

かなり羽振りのいい生活をしているようで、毎夜、女性をはべらせ豪遊しています。まだまだ世間の厳しさなどわからない苦労知らずの青年です。

死んだサラの住所を聞いていたようですが、なぜなのでしょうか。

ロイ・ベイカー

居所／ウェストサイド
「ベイカー弁護士事務所」
職業／ブルーム家の顧問弁護士
アリバイ／仕事をしていた

ブルーム家の顧問弁護士ということから、ブルーム家の遺産相続にまつわる秘密を知っている人物で、しかもその立場を利用し遺産相続の一件で何か良くないことをたくらんでいるようです。

実は、故ローレンス・ブルームはこの弁護士を本気で信用していなかったことを、生前のローレンスをよく知っていた人物から聞き出すことができます。

事件の夜は仕事をしていたはずなのに、夜中の12時頃、女性連れで歩いていたところを見られています。

眼鏡の向こうに不信感を与える目をもつこの弁護士もどうも怪しい人物のようですが、なかなか真相を語ろうとしません。

アンディ・ムーア

居所／ブロードウェイ
「ブロードウェイ劇場」
職業／ブロードウェイ舞台
「エンジェル」演出家
アリバイ／バーバラ・レインとクラブM&Mにいた

新作の舞台の準備をしている場所でJ・Bの話を聞くアンディ。彼の舞台に出たがっている俳優の卵は数知れず。サラ・Oもそのひとりでした。サラのことを何度も尋ねると、「しつこいな！」と少しいらだつところを見ると、何か隠しているのでしょうか。サラと交際しており、いろいろ悪い遊びを彼女に教えたのはアンディでした。

今はニューヨークで活躍をしている彼ですが、若い頃、ベトナム戦争にかり出されたこともあります。またどうも麻薬に手を出しているようで、表の華々しさとは異なる人物です。

ダイアン・ミューラー

居所／5番街「ビッグ・アップル」
職業／アンディ・ムーアの
秘書兼マネージャー
アリバイ／答える義務はないと拒否する

サラ・Oがオーディションを受けた舞台の演出家アンディ・ムーアの右腕的な存在。なかなかのやり手らしく、彼女が秘書兼マネージャーになったことで、アンディが売れるようになったともっぱらの評判です。

アンディ自身や、アンディとサラの間にある秘密も知っています。

鼻っぱしらが結構強く、最初はJ・Bの質問にもいちいち反抗します。答える義務はないと、事件当日のことに関して口を閉ざしますが、アンディのその夜の行動についても知っているようなので、しつこく聞いてみてください。

またサラ・Oとサラ・Nというふたりのサラのことを知っている人物のひとりです。

バーバラ・レイン

居所／ブロードウェイ
「パイナップル・ダンススタジオ」
職業／ブロードウェイ舞台
「エンジェル」主演女優
アリバイ／アンディ・ムーアとクラブM&Mにいた

生存競争が激しいニューヨークのショービジネスの世界で、厳しいオーディションを突破しアンディの作品の主演の座についた女優です。

なかなか勝ち気な性格で、本人も「ここでは誰もがチャンスを狙っているわ」というほど、チャレンジ精神にあふれた人物。しかしこの役は実は、サラ・Nが死んだことによってめぐってきたものでした。

事件当日、クラブM&Mにアンディと訪れていましたが、店でアンディと喧嘩している風景を店の人間に見られています。ふたりは何を言い争っていたのでしょうか。

疑わしき12名

セリーナ・ブラウン

居所／グリニッジ・ビレッジ
「プティック・アベニュー」
職業／ギフトショップ経営者
アリバイ／店のオープン前日だったため、店の飾りつけをしていた

サラ・Jの父親であるリチャード・クリスティの恋人で、彼の支援によって念願の店をもつことができたセリーナ。サラが死んだ晩はちょうど開店前日だったこともあり、リチャードとオープンの準備をしていたと証言します。結婚も考えていると言うほど、ふたりは親密であるため、セリーナは店のことでリチャードに大きな負担をかけたことを、大変心苦しく感じているようです。

リチャードの秘密は知っているもようで、サラ・Jの出生や母親についても何か知っているのでしょうか。

ディック・ベイカー

居所／ソーホー
「ディック・ベイカーのアパート」
職業／不明
アリバイ／自分のアパートにいた

サラ・Jのアパートの向かいに住んでおり、サラのアパートの管理人からは「目つきが悪いし、いつも部屋に閉じ込もっている」と思われている、少し得体の知れない人物です。

サラの死の第一発見者として捜査の初期段階から聞き込みができる人物のひとりです。事件の夜のことを聞くと、一晩中、星を見ていた、とだけ供述します。

誰も信じないというディックは人と話すことを大変嫌い、何度訪ねていっても「知らない」、「見ていない」といった言葉を繰り返すだけ。なかなか本当のことを話してくれません。ただ警察にもまだ話していないことを隠しているようですので、あきらめないで根気強く足を運んでみてください。

フラニー・ヴィンセント

居所／グリニッジ・ビレッジ
「シアターラ」
職業／映画館の切符売り
アリバイ／ジョニー・ギアと一緒に過ごし、アパートに帰っていない

ジャドからの手紙にもあるようにサラのルームメイトとして、事件の初期段階から話を聞くことができる人物です。

共通の知人であるアン・マーフィの紹介でサラ・Jと一緒に暮らすようになった女ですが、このふたりはあまり気が合わなかったようです。最初、サラについて尋ねると、「あの人は変に冷めている」といった言葉が返ってくるなど、サラのことをあまり良く言いません。しかも彼女は、ボーイフレンドのジョニー・ギアのことでサラに嫉妬を感じていました。

クラブM&Mへ行き、ウェイターのマット・スミスを呼び出し、サラの帰宅時間を聞いていたということですが、彼女はなぜそういう行動をしたのでしょうか。

語る術を失った人々

捜査を進めていくとわき始める疑問。
死んだサラという女は果たして一人だったのか。
過去の新聞を見ると何かわかるかもしれない。
さっそく、ジェーンの元へ急いでみる。

たった一人の死だけに あなたはとらわれていませんか。

閲覧できる新聞記事

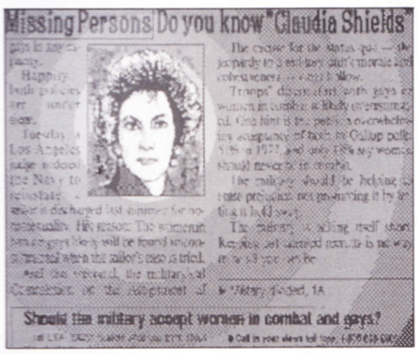
ローレンス・ブルームの死亡記事

ニューヨーク経済界の大物でブルーム・カンパニーの実力者ローレンス・ブルーム氏が、一日早朝、心不全のためマンハッタン・クリニックで死去。

ブルーム氏はブルーム・トーイを小さなおもちゃ問屋から、一代で現在の巨大カンパニーまでのしあげた奇跡の実業家。「ローリーのオルゴール」を始め、子供たちに夢を与える一連の商品は彼のアイデアの賜物であった。

氏の娘であるローリーさんの誘拐事件はかつて大きな話題になった。

たずね人広告



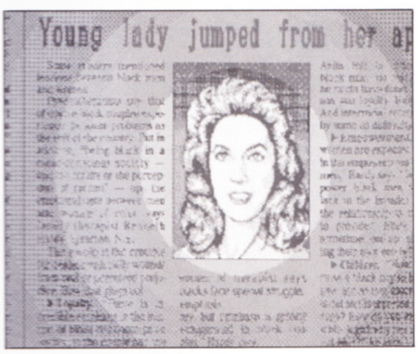
クラウディア・シールズをご存知ありませんか?

この写真の女性を捜しています。中肉中背、少し早口でしゃべる癖あり。年齢45歳。金髪で、瞳はダークブルー。

お心当たりの方は、次のところまで、ご連絡ください。

ロジャー・ギブソン
ハドソン通り10丁目
ギブソンズ・ギャラリー内
Tel(212)123・××××

サラ・O・シールズ事件



2X日11時頃、ウエストサイドに住むブティックの店員が、アパートの部屋から飛び降りて、死亡した。当日は小雨模様の天候で、路上は濡れていた。目撃者はなし。

死亡者はサラ・O・シールズ(23歳)。ニューヨーク市警の調べでは、手首の傷と遺留品などから、ナイフでの自殺を試みたが失敗。死にきれずに思いあまって飛び降りたと思われる。

本紙の調べによると、彼女は麻薬に手を出していたもよう。

サラ・N・シールズ事件

2X日午後12時、ひとりの若い女性が自らの命を絶った。彼女の名前はサラ・N・シールズ。彼女はブロードウェイのビルの屋上から飛び降りて即死した。自殺の原因は、出演が決まっていたミュージカルの舞台の練習がうまくいかず、それを悩んでのことと推測される。イーストビレッジで「ザ・ローレンス・ハウス」を経営する父親のウィリアム・シールズ氏は、悲しみにくれていた。なお、彼女の代役はすでに決まったといわれている。

with seeing each other, but it's against the law to have sex with her . . . nobody can do anything about this".

Lai, 24, had earlier plead- ...uilty to having unlawful ...tercourse with a girl ... ...ced to 18 ... sus-

head, an inquest heard yesterday.

Inspector Peter Hamilton Harty, 28, of the police Special Duties Squad was found lying in a pool of blood at his home in Beacon Hill, Kowloon Tong, with his service revolver lying between his legs.

Th... ...eagues from ...ns com- ...r and ...ctor ...his

Repeated attempts to reach the deceased at home had also failed, he said.

Chief Inspector Ma said Inspector Harty was found lying on his stomach on the floor beside his bed in a pool of blood with only a pair of blue sports shorts on.

The bed was unmade and the curtain in the bedroom was drawn.

A table lamp, ceiling fan and the air-conditioner were on at the time with the ...dows of the flat closed. ...sic pathologist Mr ...heuk-kun estimat- ...spector Harty ...n 8 am and ...from a gun- ...e brain ...f the ...ns ...re ...o

Tsui three days before his death.

Both Inspector Lee Cheuk-wai and Inspector Stuart Nadin from the station said the deceased was delighted to learn a couple of days before his death that his application for a transfer to the Commercial Crimes Bureau had been approved.

They said Inspector Harty had a background in accountancy and was very keen on the posting. Additionally, he was due to go to Vancouver on the day following his death with the police hockey team and was said to be excited about the trip.

Both witnesses, who knew the deceased from the police training school, described Inspector Harty as a cheerful and pleasant young man.

They said they did not know of any psychological, emotional or financial problems he might have had.

Inspector Nadin testified that the deceased had just returned from a raid on a Dundas Street premises in Yau Ma Tei which netted two Filipina prostitutes, when they met in the Tsim Sha Tsui police station around midnight.

He saw Inspector Harty ...rrying his service revolv- ... at that time but did not ...ee it on him when they lat- ...r went to watch television ...n the station's TV room.

He said Inspector Harty ...entioned that he had for- ...otten to sign off when they ...t the station at about ...m to share a taxi home as ...lived in the same

...witness said he did ...he deceased wear- ...volver at that time ...e impression that ...rying a travelling

...ation the follow- ...ng, Inspector ...asked to call the ...home about his ...olver but said

付録
最後の助言

ハロルドさん。
とうとう行きづまりましたね。
仕方ありません。
あなたの疑問に答えて
あげましょう。

ゲームのやり方

Q　はじめにどうしたらいいのかわかりません。

A　このゲームは常にジャドの事務所が捜査の拠点となります。
まずジャドの事務所へ行って、事件や関係者、そして今J・Bの手元にある品々について聞いてください。

その後、市立図書館に勤めている彼の娘ジェーンにも会って、今わかっている事柄について聞いてください。そしてこのふたりの言葉に出てくる人物に会うことからゲームが始まります。

Q　行けるところは全部行き、人物にも会って話も聞きましたが、何も起きません。次は何をすればよいのでしょうか。

A　一度会って話をしたからといって安心してはいけません。画面下のメッセージウィンドウに新しい情報や関係者の名前、品名などが出てきていませんか。それらが出てきたら、コマンドやウィンドウの項目が増えていることがあります。その項目について捜査してみてください。

また、一度会ったくらいでは、関係者はなかなか本当のことを話してくれません。J・Bになったつもりで、さまざまな人に根気強く聞きこみをしてください。

Q　人物に会うことができる順番はありますか。

A　はい、あります。例えば、人物Cに会うためには人物Bに会わなければならず、人物Bに会うには人物Aに会っておく必要がある……といった順番を踏まなければなりません。複雑な人間関係が展開されますので、各人に会ったときのメッセージは見逃さないようにしてください。

Q　ジャドの事務所で［関係者について話す］ときに、すでに会っているにも関わらず、画面右下にその人物の顔の絵が出ないことがあるのですが、どうしてですか。

A　その人物に会ったとき、［本人についてきく］というコマンドで名前を聞いていないからです。またこういう状態では、BARブレスの捜査休憩で見ることができる［人間関係の分析］のところでも、顔の絵が出ません。ゲームの進行には特に影響ありませんが、聞いておくほうが、それぞれの人物の顔を覚えられ、大勢の人物が出てきたときにも判別しやすくなります。

Q　［相手のようすをみる］や［あいさつをする］という項目は毎回、選択する必要はありますか。

A　関係者がJ・Bに会ったときの表情などがメッセージウィンドウに表示されますので、その人物の心理状態を読みとることができます。特に、事件に関わる人間は、ゲームが進行するにしたがって、表情を変えていきます。本作品のストーリーを楽しんでいただくため、ぜひご覧ください。

Q　本を見ると、捜査場所がたくさんあるのに、実際のゲームでは行けないのですが。

A　最初からすべての場所に行けるわけではありません。行けるところから行って、いろいろな情報を集めてください。

同様に、手がかりの品々も最初からすべて入手できるわけではありません。

根気強く捜査を進めていくと、必ずどこかに情報があります。

Q　ディック・ベイカーに会うには。

A　ジャドに〝第一発見者〟について聞いてください。

Q　サラの手紙に入っていたクラブM&Mのマダム（ローレン・ベネット）に会いたいのですが。

A　ジャドに〝M&M〟のカードを見せてください。その後、会えるようになります。

Q　アン・マーフィについては、誰に聞けばいいですか。

A　サラ・Jと一緒に住んでいるフラニー・ビンセントに〝サラとの出会い〟について聞いてください。なぜ、サラとフラニーが一緒に住むようになったか話してくれます。

Q　サラ・Nが出演することになっていた舞台の演出家アンディ・ムーアについて聞くには。

A　クラブM&Mのウェイターであるマット・スミスに〝何か他に情報は〟と尋ねると、その名前を口に出します。

Q　事件当日、バーバラと夜遊びしていたというアーロン・ランバートという若者については。

A　バーバラ・レインのところへ行って〝9日の夜の行動〟について聞いた後、[関係者についてきく]のウィンドウに彼の名前が表示されるようになります。

Q　サラ・N・シールズという名前が突然出てきたのですが。

A　彼女は3人目のサラです。サラ・Nについては、バーナード・アームストロングに［サラについて］何度か尋ねれば教えてくれます。その後、詳しいことは市立図書館の新聞記事を閲覧すればわかります。

Q　捜査ファイルにセーブ（保存）するときは、前のデータは残るのですか。

A　いいえ。セーブのとき、捜査ファイルへのデータは上書きされますので、前回同じファイルに記録しておいたデータは消去されます。このゲームでは捜査ファイルを2個用意していますので、ゲームの進行にしたがって交互にセーブしていくとよいでしょう。

捜査ファイルにデータをセーブするときに、コンピュータがセーブしてよいかどうか聞いてきますので、YES／NOを選択してください。

人物に会う、人物について聞く

Q　本の中のキャサリンからのアドバイスを読んでいたら、捜査に関係する人間は26人いるということですが、なかなか会える人数が増えないのですが……。

A　その26人すべてに最初から会えるわけではありません。人物に会うには順番がありますので、ひとりひとりに会って話をしたときのメッセージは見逃さないでください。中には、捜査の後半にやっと現れる人物もいます。

なお、このゲームに登場する人数は、協力者であるジャドやジェーン、および3人のサラなどのすでに死亡している人も合わせると30人以上にのぼります。

Q　スザンヌ・ビギンズとはどういう人間なのですか。

A　サラ・Jが住んでいたアパートの管理人です。ジャドの事務所で〝死体の発見現場〟について尋ねて、その現場へ行くと、アパートの前で応対します。

Q　BARブレスにある［捜査休憩］の［捜査状況の分析］の点数は、どういうものですか。

A　自分の捜査がどこまで進んでいるか、チェックポイントとして参考にしてください。5種類の項目がありますが、すべて同じ割合で点数が上がっていくとは限りません。もし極端に点数の低いものがあれば、その項目の聞きこみが足りないからです。もう一度外へ出て情報を集めてください。

Q　前回やった捜査ファイルをロード（再開）して続きをやりたいのですが、どの程度まで進んでいたか忘れました。

A　BARブレスの［捜査再開］の項目の中にある2個のファイルからデータをロードすればゲームを再び始めることができます。この時、それぞれのファイルの［捜査状況の分析］が表示されますので、どこまで進んでいたかの目安ができます。

Q　BARブレスの[人間関係の分析]のグラフの中で、会った人物の箇所なのに、J・Bマークが出ていません。なぜなのでしょうか。

A　その人物に会ったときに、[本人についてきく]でプロフィールを聞いていないからです。もう一度、その本人に会って、名前などを聞いてみてください。

Q　捜査ファイルをセーブ（保存）するために、ユーザーディスクを用意しなければならないのですか。

A　いいえ。このゲームはゲームディスクの中に、データをセーブできるように設計されていますので、別にユーザーディスクを必要としません。ただし、ゲームディスクは常に書き込み可能の状態にしておいてください。

Q　それぞれの人物が話してくれるメッセージの長さは違うのですか。

A　はい、違います。口が軽い人物、そうでない人物、最初はいろいろ話してくれたのに何度か会っていくうちに口ごもる人物……などさまざまな人物が登場します。

また画面下のメッセージウィンドウの内容は必ずしも1面だけで記述されているわけではありません。2面目を見逃さないでください。2面目に重要な事柄が記述してあることがあります。

1面目を読んだ後、マウス操作の方は決定ボタンを、キーボード操作の方は指定の記号（番号）キーを、もう一度、押すことを必ず心がけるようにしてください。

Q　画面に表示されるコマンドやウィンドウは毎回必ず全部見なければいけないのでしょうか。何度訪ねていっても同じことしか言わない人がいるのですが……。

A　画面右上のコマンドや画面左上のウィンドウに表示される項目はすべて尋ねることを心がけてください。

何度か話しに行っているのに、同じようなことばかり話す人物も確かに多くいます。しかし何度か話しているうちに、それまで言わなかった重要な情報を与えてくれることがあります。

ただし、画面右上のコマンドの[本人についてきく]内の項目は一度聞けば、2回目からの対面では聞く必要はありません。

Q　［他の人を呼ぶ］という項目があったり、なかったりするのですが。

A　その場所にふたり以上いるときに限って［他の人を呼ぶ］という項目が出ます。同じ場所にいたとしても、ひとつの事柄に対して異なる情報を話すことがあります。

Q　ロイ・ベイカーの存在は誰が教えてくれますか。

A　ナンシー・ケラーマンに〝遺産〟のことを聞いてください。その後から、[関係者についてきく]の箇所にロイ・ベイカーの名前が加わります。

Q　ナンシー・ケラーマンがなかなか出てきません。

A　サラ・Nの死亡記事を見てわかるウィリアム・シールズのところへ行き、〝ブルーム家〟について聞けば、彼女の実家でもあるブルーム家の場所を教えてくれます。

Q　ウィリアム・シールズについてはどこでわかりますか。

A　バーナード・アームストロングに［サラについて］何度も聞いて、サラ・N・シールズという名前を引き出してください。その情報をもとに市立図書館へ行き、〝サラ・N・シールズ事件〟の新聞記事を閲覧すれば、彼女の父親であるウィリアムの所在がわかります。

Q　リンダ・ウィルソンはいつ出てくるのですか。

A　バーナード・アームストロングに〝ローレン・ベネット〟について何度か聞いてください。彼女はかなり後半に出てくる人物ですが、この事件の兆候になる過去のある出来事について話してくれます。

Q　ロジャー・ギブソンはどこにいるのでしょうか。

A　新聞記事の〝たずね人広告〟の中に出てきます。

Q　マーガレット・モリスについてはどうですか。

A　アレン・ヒューストンに〝何か他に情報は〟と尋ねてください。

Q　事件当日、リチャード・クリスティと一緒にいたというセリーナ・ブラウンについては。

A　リチャード・クリスティに〝9日の夜の行動〟について聞いてください。セリーナが経営している店の場所を教えてくれます。

Q　グレス・ジャクソンに会うにはどうすればいいですか。

A　サラ・Oのアパートにいるエリック・ホールに［サラについて］聞いた後、[関係者]の中に〝グレス・ジャクソン〟の名前が表示され、その箇所を選べば居場所がわかります。

Q　アンディのエージェントであるアレン・ヒューストンについては誰が口に出すのですか。

A　アンディ・ムーアに〝オーディションについて〟聞いてください。その後で、アーロン・ランバートの[関係者についてきく]のリストで居場所がわかります。

Q　ノーマン・スレイジーがなかなか出てきません。

A　ゲームの後半に出てくる人物のひとりです。アーロン・ランバートに〝スプーン〟を見せてください。その後、バーナード・アームストロングにノーマン・スレイジーのことを聞けば、居場所を教えてくれます。

Q　レナード・ブルームについては。

A　ブルーム家にいるナンシー・ケラーマンに〝家族〟について聞いてください。少し批判気味にレナードのことを話します。その後、[関係者についてきく]の箇所にレナード・ブルームの名前が加わります。

Q　ジャドの手紙に書いてあったもうひとりのサラ・シールズについて知るには。

A　ジャドに〝生命保険〟のことについて聞けば、その後の［関係者について聞く］の項目の中に、ふたりめのサラであるサラ・O・シールズの名前が表示されます。エリック・ホールに会っていれば、サラ・O・シールズ事件についての新聞記事を、市立図書館で見ることができます。

Q　サラ・Nと主役を争ったバーバラ・レインの名前を初めて口に出すのは誰ですか。

A　アンディ・ムーアのときと同じくM&Mのマット・スミスです。サラ・Jの事件が起きた夜の、ふたりの店での行動までもしゃべります。彼女に会いに行くには、アンディ・ムーアに〝バーバラ・レイン〟について聞いてください。

Q　ニューヨーク市警のバーナード・アームストロングに会って、いろいろ話をしたいのですが。

A　エリック・ホールに〝何か他に情報は〟と尋ねると、バーナード・アームストロングの名前が出てきて、その後からの[関係者についてきく]のリストに彼の名前が加えられます。そこでバーナード・アームストロングの箇所を選択すれば、居場所がわかるようになっています。

Q　演劇評論家マロウ・ディクソンズについては。

A　アレン・ヒューストンに〝エンジェル〟のことを聞けば名前が出ます。その後、ニューヨーク・マガジン社のアーノルド・ヤングにマロウ・ディクソンズについて何度か聞いかければ、居場所がわかります。

Q　ブルーム商会はどこですか。

A　ブルーム家にいるナンシー・ケラーマンに〝レナード・ブルーム〟について聞いてください。

Q　ベイカー弁護士事務所に行きたいのですが。

A　ブルーム家にいるナンシー・ケラーマンに〝ロイ・ベイカー〟について聞いてください。

Q　しばしば名前が出るマロウ・ディクソンズのオフォスに行きたいのですが、たどり着けません。

A　ニューヨーク・マガジン社のアーノルド・ヤングが演劇関係の人物に詳しそうですので、彼に尋ねてみてください。ただし、ディクソンズはブルーム家の問題についていろいろ知っている人物なので、いくつかの条件をそろえなければ会えません。

手がかりの品々を捜す

Q　J・Bは、最初から、事件解決の手がかりになる物を持っているのでしょうか。

A　リバティタウンにいる、キャサリンから送られたサラの写真と、サラが郵送してきたクラブM&Mのカードを持っているはずです。たわいもないものと思いがちですが、聞きこみの時にこのふたつを見せると慌てる人物がいます。またゲームを始めるときには、このふたつをジャドに見せると、捜査に行くべきいくつかの場所を教えてくれます。

Q　たばこは誰の部屋で手に入るのですか。

A　サラ・Jの部屋の床に落ちています。ちなみにサラはたばこを吸いません。

Q　アレン・ヒューストンのオフィスに行きたい。

A　アーロン・ランバートに〝アレン・ヒューストン〟について聞いてください。

Q　ホテル・エディソンの場所はどこですか。

A　自分のオフィスにいるアレン・ヒューストンに〝何か他に情報は〟と聞いてください。

Q　ノーマン・スレイジーの家はどこにあるのですか。

A　ワンダーアップにいるバーナード・アームストロングに〝ノーマン・スレイジー〟のことを聞いてください。ノーマンはゲームの後半部分に出てくる人物です。

Q　ギブソンズギャラリーへの行き方を教えてください。

A　市立図書館へ行って新聞の〝たずね人広告〟を見てください。

Q　ブルーム家に行けば、何かわかりそうなのですが。

A　ザ・ローレンス・ハウスにいるウィリアム・シールズに〝ローレンス・ブルーム〟のことを聞けば、その場所を教えてくれます。

Q　本で見たウォール街のニューヨーク銀行がなかなか出てきません。

A　ワンダーアップにいるバーナード・アームストロングに〝ローレン・ベネット〟について聞いてください。ただし、バーナードからこの銀行の名前を引き出すには、いくつかの条件をそろえなければなりません。ニューヨーク銀行は後半に出てきますので、最初は違う場所から捜査してください。

Q　ビッグ・アップルに何かありそうなのですが、なかなか行けません。

A　クラブM&Mのウェイターであるマット・スミスに〝アンディ・ムーア〟のことを尋ねてください。ビッグ・アップルはアンディのオフィスですが、彼自身は現在、そこにいません。彼に会うためにはビッグ・アップルで留守を預っている秘書に尋ねてください。

Q　サラ・O・シールズのアパートに行くには。

A　ジャドに〝サラ・O・シールズ〟について聞けば、彼女のアパートの場所がわかります。アパートではエリック・ホールという男が迎えてくれます。

Q　ワンダーアップに行ける方法は。

A　サラ・O・シールズのアパートにいるエリック・ホールに〝バーナード・アームストロング〟について聞いてください。彼が常連にしているワンダーアップの場所について話します。

Q　パイナップル・ダンススタジオという所があるのですか。

A　はい、あります。アンディ・ムーアに〝バーバラ・レイン〟について聞いてください。

Q　ブレッカー・レコード店に行くには。

A　女優のバーバラ・レインに〝アーロン・ランバート〟について聞いてください。

Q　ブティック・アベニューを訪ねてみたいのですが。

A　リチャード・クリスティに〝9日の夜の行動〟について聞けば、地区名を教えてくれます。

Q　マーク・ベネットについては。

A　リンダ・ウィルソンに〝ローレン・ベネット〟について聞いてみると、どんな人物かわかります。

捜査場所へ行く

Q　サラ・Jが飛び降りたヒギンズ・アパートに行きたいのですが。

A　ジャドに〝サラ・J・シールズ事件〟について聞き、続けて〝死体の発見現場〟について尋ねれば、地区名とともに教えてくれます。

Q　サラ・Jの第一発見者であるディック・ベイカーの住む場所への行き方を教えてください。

A　ジャドに〝サラ・J・シールズ事件〟の〝第一発見者〟について聞いてください。

Q　シアターララはどこですか。

A　ヒギンズアパートの管理人であるスザンヌ・ヒギンズに〝フラニー・ビンセント〟について聞いてください。彼女の勤め先の場所を話します。

Q　メーシーズに行きたいのですが。

A　フラニー・ビンセントのところで〝アン・マーフィ〟について聞けば、彼女の勤め先であるメーシーズの場所がわかります。

Q　晴記飯店の場所がわからないのですが。

A　サラ・O・シールズのアパートにいるエリック・ホールに〝グレス・ジャクソン〟のことを聞いてください。晴記飯店がある地区を話します。

Q　ブロードウェイ劇場に行くには。

A　ダイアン・ミューラーに〝アンディ・ムーア〟について尋ねてみるとわかります。

自白させるには

Q　疑わしい人物たちが自白する順番はあるのですか。

A　はい、あります。疑わしい人物についての情報がそろうと、ジャドの事務所で［容疑者をしぼる］ことができ、ジャドが［問い詰めろ］と言いますので、その人物のところへ行って話をすると、質問項目が変わります。

Q　容疑者は１回問い詰めれば自白するのですか。

A　いいえ。一度問い詰めたぐらいでは、容疑者は自白しません。容疑者が自白した場合は、ジャドの事務所での［容疑者をしぼる］コマンドのメッセージで［容疑がはれた］と表示されます。

Q　サラ・Ｎと主役を争ったバーバラ・レインを自白に追い込みたいのですがどうすればいいですか。

A　〝台本〟についてや、アレン・ヒューストンに会って〝エンジェル〟についての情報などを集めておくことが前提条件です。

Q　ブティックをオープンしたばかりのセリーナ・ブラウンを問い詰めたいのですが。

A　ウォール街にいるレナード・ブルームの容疑が固まっていることが大切です。

Q　いろいろな秘密を握っていそうなロベルタ・バンゼッティを自白させたいのですが。

A　彼の雇い主であるローレン・ベネットに容疑がかかっていること、また〝カード賭博〟についての情報が充分なことが条件です。

Q　香水はどこで見つかりますか。

A　サラ・Ｏの部屋のベッドサイドにあります。

Q　オーディションカードはどうすれば入手できますか。

A　ブロードウェイの舞台に立つことをめざしていたサラ・Ｏの部屋で入手できます。

Q　台本は。

A　ザ・ローレンス・ハウスにいるウィリアム・シールズから手渡されるようになっています。

Q　遺言状については。

A　ブルーム家の遺産相続問題のキーポイントになる遺言状は、いろいろな人物からの〝遺言状について〟または〝遺産相続について〟の情報がそろったら、マロウ・ディクソンズから手渡されます。ただし、ゲームのかなり後半にならないと手にできません。

Q　楽譜があるのですか。

A　はい、あります。リンダ・ウィルソンやジャドに手がかりの品のあるものについて聞くと、その存在が明らかになります。入手できるのはジャドからですが、ある条件をそろえる必要があります。

Q　出生証明書はどこから手にはいるのですか。

A　ジャドに〝サラ・Ｊ・シールズ事件〟について聞いておくと、キャサリンから連絡があり、そのことについて情報を得ることができます。ただし、ゲームのかなり後半、レナード・ブルームなど何人かが自白していることが条件です。この証明書があれば、犯人と思われる人物に自白を迫ることができます。

Q　白い錠剤はどこで手にはいるのですか。

A　サラ・Ｊの部屋のベッドサイドで入手できます。その後、市立図書館のジェーンのところへ持っていけば、友達の薬剤師に成分についての調査を頼んであげると言います。その調査の結果は、リチャード・クリスティの自白寸前にわかります。

Q　母親の手紙はどうすれば入手できますか。

A　サラ・Ｊの部屋で手に入れることができます。

Q　鍵はどこにあるのでしょうか。

A　この物語のかなり後半になって、サラ・Ｊの部屋から見つかります。何人かの証言の後、ジャドに見せると、どこの鍵か調べてくれます。この鍵についての情報がそろうと、ジャドからある重要な物が手渡されます。

Q　オルゴールは、死んだサラ・Ｊの手にあったそうですが。

A　サラ・Ｊが死んだときに手に持っていたオルゴールは現在、ニューヨーク市警にあり、見ることができません。しかし同じオルゴールが、サラ・Ｏの部屋の机の上にあり、手にすることができます。

Q　スプーンはどういう所で見つけられますか。

A　サラ・Ｏの部屋の床に落ちています。何人かの人物に尋ねれば、何に使われるスプーンなのか教えてくれます。

Q　時計については。

A　サラ・Ｏの部屋の窓ぎわで発見できます。これがどういう時計なのかは、ニューヨーク・マガジン社のアーノルド・ヤングに見せればわかります。

Q　キャサリンから、サラ・Jの出生に関する情報の報告が届きません。

A　キャサリンからはサラ・Jの〝出生証明書〟が送られて、サラの出生の秘密が明らかになるのですが、容疑者が数名自白した頃に連絡があります。「ブルーム家誘拐事件」の情報を収集しておいてください。

Q　手がかりの品である鍵がいつの間にかなくなっていました。どこに行ったのでしょうか。

A　なくなったのではありません。ジャドに鍵を見せると、「どこの貸金庫か調べてみよう」というメッセージが出て、ジャドが鍵を預かります。メッセージはきちんと読むようにしましょう。

Q　ローレン・ベネットに容疑をかけ、何度か問い詰めましたが、なかなか自白してくれません。それで、他の捜査に出かけたのですが、その間に彼女が姿を消してしまいました。捜査の仕方が悪くて、事件が解決しないようになったのでしょうか。

A　安心してください。ローレン・ベネットにはまた会えるようになっています。条件さえそろえば、ある人が彼女の居場所を教えてくれます。それまで他の容疑者の捜査をしてください。

Q　ズバリ、犯人を教えてください。

A　単刀直入な質問ですね。多くのプレイヤーの方のために、この場でお答えするのは控えます。

もし捜査に行き詰まり、ジャドに尋ねてもわからなかったら、すべての人物に会ってすべての項目についてもう一度質問してみることをお勧めします。読み落としていたメッセージがあるなど、意外な情報を拾えるはずです。根気強い捜査によって道が開けます。

Q　遺言状については誰に聞けばいいですか。

A　ハリー・ロリンズ、ロイ・ベイカー、マロウ・ディクソンズ、レナード・ブルームなどが、ローレンス・ブルームが遺した遺言状の話をしてくれます。

Q　ブルーム家誘拐事件について調べるには、誰に会えばいいですか。

A　マーガレット・モリス、マロウ・ディクソンズ、ロイ・ベイカー、ウィリアム・シールズなどが事件にまつわる話を話してくれます。

Q　遺産相続については。

A　ハリー・ロリンズ、レナード・ブルーム、ロイ・ベイカー、マロウ・ディクソンズ、ロベルタ・バンゼッティ、アンディ・ムーアなどの人物が遺産相続にまつわる人間模様について話してくれます。

Q　ポーカー賭博について。

A　とある場所で開かれている賭博については、ノーマン・スレイジー、ロベルタ・バンゼッティ、ローレン・ベネット、ピート・ギルフォード、バーナード・アームストロングに聞いてみてください。

そのほか

Q　ジェーンに、手がかりの品である白い錠剤の調査を依頼したのですが、なかなか結果をもらえません。

A　白い錠剤は早くから見つけることができますが、これに最も深い関係をもつ人物の容疑がある程度固まってから、その成分が明らかになります。あせらず、他の情報を収集してください。

Q　アンディ・ムーアが何か隠していそうな雰囲気ですが。

A　〝遺言状〟、〝出生証明書〟、〝楽譜〟に関する情報などを集めると、問い詰めることができます。

Q　ピート・ギルフォードは友人であるJ・Bに隠していることがありそうに思えるのですが、なかなか話してくれません。

A　〝時計〟、〝遺言状〟、〝オーディションカード〟、〝ポーカー賭博〟など、多くの情報を必要とします。

Q　ローレン・ベネットを自白させるには。

A　〝楽譜〟、〝出生証明書〟、〝遺言状〟についての情報などを集めておく必要があります。

Q　このページに記述している情報をもとに、その人物を問い詰めようと会いに行ったのですが、なかなか口を割りません。

A　ここに記述してある情報は、あくまでもキーポイントになるものなので、これだけの条件で必ずしも自白してくれるとは限りません。

Q　ジャドから［容疑がはれた］と言われた人物に、その後、会いに行ったら、何か別の情報を与えてくれるのですか。

A　「もう話すことはない」のような言い方をした人物からは、新しい情報は得られません。

情報について

Q　借金について詳しいことが聞けるのは誰ですか。

A　ジョニー・ギアやナンシー・ケラーマンに聞いてみてください。

Q　サラ・Jの同居人であるフラニー・ビンセントを自白させるには、どんな条件が必要ですか。

A　〝借金について〟の情報などを集めて問い詰めてください。

Q　スキャンダルをも握りつぶす女、とも言われているダイアン・ミューラーがとても怪しく思えるのですが。

A　〝スプーン〟や〝香水〟についての情報などを集めておくことが必要です。

Q　サラ・Jの父親であるリチャード・クリスティがどうも怪しいように感じるのですが。

A　〝たばこ〟、〝白い錠剤〟、〝借金について〟の情報などがそろっていることが必要です。

Q　第一発見者であるディック・ベイカーは何か見ているのではないでしょうか。

A　ロイ・ベイカーの容疑が固まってきた頃に、自白します。

ディック・ベイカーは人を信じることができず、J・Bにもなかなか心を開きません。自白しないときは、彼ばかりにこだわらず他の捜査をしてみてください。

Q　レナード・ブルームを自白させたいのですが。

A　〝サラ〟、〝遺産相続〟などの情報が集まり、リチャード・クリスティが〝自白〟した後に問い詰めることができます。

Q　ロイ・ベイカーを自白させるにはどういう条件が必要ですか。

A　〝遺言状〟、〝ポーカー賭博〟のほかに〝ブルーム家誘拐事件〟の情報などを集めることが条件です。

BARブレスにて

その夜、J・B・ハロルドは、彼にとってマンハッタンで一番居心地のいい場所となった店のカウンターに座っていた。

マスターはその夜も、彼が初めてこの店を訪れたときと変わらぬ態度でカウンターの向こうに立ち、目の前のグラスが空になると、黙ってそれに新しい酒を継ぎ足してくれた。

J・Bは、3杯目のグラスを飲み干した。そして上着のポケットから小さなブリキのオルゴールを取り出すと、それをグラスの横に置いた。ハート型のそのちいさな玩具は、バーボンが注がれるグラスの向こうで、鈍く光っていた。

J・Bはラッキー・ストライクに火をつけ、オルゴールの蓋を開けた。すると、それは物憂げで切ないメロディをゆっくりと奏で始めた。その音色は、店のカウンターで静かなBGMとなって流れた。

「お客さん、ずいぶんと懐かしい代物をお持ちですね」

カウンターの向こうから、声がした。

「たしか、それは……そう、《ローリーのオルゴール》ではありませんか?」

マスターは、穏やかに微笑んで言った。

「――不思議なものですね。人というのは、自分では消し去ってしまったと思いこんでいる過去も、たったひとつのオルゴールでそのすべてを思い出してしまう……お客さん、今夜はいっしょに飲ませてもらってもいいですか」

J・Bは、その言葉に黙ってうなずいた。マスターはそれを見てカウンターの上にグラスを出し、ジンを注いだ。そして、それにウエットのビターズを一滴たらして飲んだ。

「そのメロディを初めて聞いた日、私はまだ若かった。あの頃の私は、野心というものに支えられて生きていました。そのためになら何でもできる、何を捨てても後悔しないという幼い野心に。でも……」

マスターは、そこで言葉を止めた。そして、グラスの酒を飲み干すと、話を変えて、こう続けた。

「お客さん、ひとつうかがってもいいですか? あなたはこんな路地裏の酒場に、何度も足を運んでくださってる。この街にはここよりもっと面白い場所が、たくさんあるというのに。何がお気に召してこの店に――」

J・Bは、いつのまにかマスターの話を遠くに聞いていた。そのうちにオルゴールのメロディはぽつりぽつりと遅くなり、やがて止まった。

J・Bは、その最後の音色を聞きながら思っていた。このオルゴールに名付けられたローリーという名前の女のことを。そして、ローレンス・ブルームというこの街で夢を摑んだひとりの男の人生を。

マンハッタン――この街は、人の夢を金と名誉に変える街。そして成功という夢を与えてくれるかわりに、人の大切な何かをその代償として、人生から捨て去ることを望む街。そして人は、その人生を終わりに近付いた時、初めて、その代償の重さに気が付く。失った愛情に、激しい後悔の嵐を見る。しかし、それに気付くのは、いつもあまりに遅すぎる。

J・B・ハロルドは、その夜、7杯目のグラスを飲み干すとオルゴールをカウンターに置いたまま、BARブレスを後にした。

そして、その夜がこの街でJ・Bを見た最後の夜だった。

パソコンゲームソフト

J・Bハロルドの事件簿
マンハッタン・レクイエム ～闇に翔ぶ天使たち～ PC-9801版

■原作
鈴木理香
■企画・監修
ログインソフト編集部
■プログラム・制作
㈱リバーヒルソフト

1993年3月23日　初版発行
定価5,200円（本体5,049円）

発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
発行所　**株式会社アスキー**
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
振　替　東京4-161144
大代表　(03)3486-7111
出版営業部　(03)3486-1977（ダイヤルイン）
ログイン情報質問電話　(03)3796-1918
（祝祭日を除く月曜から木曜までの午後2時より5時まで）

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

ブック
編　集　藤 郁子デザイン室
執　筆　鈴木 理香、原 清和
デザイン　高屋デザイン事務所
写　真　知識 たかし
イラスト　坂本 圭介
執筆協力　プランニングオフィス・ファーム、小林 哲人
編集協力　中山 嘉乃

ソフトウェア
プログラム　日野 晃博
グラフィック　渡辺 武晴、藤 郁子デザイン室
サウンド　岩谷 弘明
協　力　岡崎 一博、宮崎 慈彦
印　刷　大日本印刷株式会社

ISBN4-7561-0671-4　C3055　P5200E
●13061

ゲームを始める前に必ずお読みください

ゲームを行なうためには、必ずマスターディスクのバックアップや、MS－DOSシステム組み込み作業が必要です。この作業には、MS－DOSシステムディスク#1が必要ですので、まずお手持ちのMS－DOSシステムディスク#1をご用意ください。またこれらの作業は、ノート型パソコンでお楽しみいただく際にも必要です。

なお、バックアップ作業やMS－DOSシステム組み込み作業は、本書開封後1回だけに必要なもので、2回目以降のゲーム再開時には必要ありません。

MS－DOSのシステムディスク#1は、Ver3.10以降の製品型番のものをご用意ください。

ここでは、ドライブAとドライブBを使って作業を行なうことを前提に解説しますので、AとB以外のディスクドライブで作業を行なう場合は、任意のドライブ名を入力してください。

■ゲームディスクの作成

本書から付属のマスターディスクを開封した後は、まずマスターディスクのバックアップをとり、ゲームディスクを作成します。そのために**新品のディスクを2枚ご用意ください。**ゲームディスク作成のためのバックアップ作業は、以下のように行ないます。

まず、お手持ちのMS－DOSシステムディスクをドライブAに入れ、パソコン本体のリセットボタンを押してください。MS－DOSシステムが起動した後、「A＞」の状態にしてください。そして新品のディスクの1枚をドライブBに入れて、以下の入力を行なってください。

```
A>FORMAT  B:  /S↵
A>DEL  B:COMMAND.COM↵
```

ここで、ドライブAにマスターディスク1を入れ替え、以下の入力を行なってください。ドライブBの新品のディスクは入れたままにしておいてください。

```
A>COPY  A:*.*  B:↵
```

これで、ドライブBに入ったディスクはマスターディスク1からデータがバックアップされ、MS－DOSシステムが組み込まれた状態になりました。ここでお手持ちのディスクラベルに『マンハッタン・レクイエム　**ゲームディスク1**』と記入して、ドライブBのディスクに貼ってください。以降は、このディスクを**ゲームディスク1**として解説します。

次に、MS－DOSシステムディスクをドライブAに、もう1枚の新品のディスクをドライブBに入れ、以下の入力を行なってください。**マスターディスク1の際の作業とは異なりますので、間違わないようにしてください。**

```
A>FORMAT  B:↵
```

ここで、ドライブAにマスターディスク2を入れ替え、以下の入力を行なってください。ドライブBの新品のディスクは入れたままにしておいてください。

```
A>COPY  A:*.*  B:↵
```

これで、ドライブBに入ったディスクは、マスターディスク2からデータがバックアップされ、作業が終了しました。ここでお手持ちのディスクラベルに『マンハッタン・レクイエム　**ゲームディスク2**』と記入して、ドライブBのディスクに貼ってください。以降は、このディスクをゲームディスク2として解説します。

ここから先は、ゲームディスク1と2を使いますので、マスターディスク1と2は、大切に保管してください。

■ゲームの起動

上記にしたがってゲームディスク1にMS－DOSシステムを組み込んでいただいた後は、そのままゲームをお楽しみいただけます。

ドライブAにゲームディスク1を入れ、ドライブBにゲームディスク2を入れた後、リセットボタンを押してください。しばらくするとゲームが起動し、音源の選択画面が表示されます。音源や入力方法の選択が終わった後の、ゲームの操作方法などにつきましては、本書の『ゲームの進め方』のページをご覧ください。

※このゲームは、内蔵型ドライブをご利用ください。外付けドライブでは、ゲーム進行、グラフィック表示などの面で正常に作動しないことがあります。

※ゲームの途中で、ディスクをドライブから抜かないでください。ゲーム進行、グラフィック表示などの面で正常に作動しないことがあります。

ノート型パソコンの場合

■ゲームディスクの作成

本書から付属のマスターディスクを開封した後は、まずマスターディスクのバックアップをとり、ゲームディスクを作成します。そのために、お手持ちのMS－DOSシステムディスク#1（Ver3.10以降の製品型番のもの）と、**新品のディスクを2枚**ご用意ください。

ゲームディスク作成のための作業は、以下のように行ないます。

まず、HELPキーを押しながら電源を入れるか、リセットボタンを押してください。メニューの中の［FD→FDコピー］を選択し、パソコン本体のマニュアルにしたがって、マスターディスク1と2を、新品のディスク2枚に、順次コピーしてください。

ここで、マスターディスク1からコピーしたディスクに『マンハッタン・レクイエム　**ゲームディスク1**』と記入したラベルを、マスターディスク2からコピーしたディスクに『マンハッタン・レクイエム　**ゲームディスク2**』と記入したラベルを、それぞれ**間違えないように貼って**ください。ここから先は、ゲームディスク1と2を使いますので、マスターディスク1と2は、大切に保管してください。

次に、お手持ちのMS－DOSシステムディスクをディスクドライブに入れてください。メニューの中の［FD→RAMドライブコピー］を選択し、MS－DOSをRAMドライブにコピーしてください。

そして、［モード設定］の［システム起動装置］を"RAMドライブ"に［第一ドライブ］を"RAMドライブ"にそれぞれ設定してMS-DOSを立ち上げてください。「A＞」の状態にした後、ディスクドライブにゲームディスク1と入れ替え、以下の入力を行なってください。

```
A>SYS  B:↵
```

これで、MS－DOSのシステムが、ゲームディスク1に組み込まれました。この時、「受け側にCOMMAND.COMをコピーできません」や「受け側にOPENING.SYSをコピーできません」などのメッセージが出るMS－DOSバージョンがありますが、ゲームに必要なシステムは既に組み込まれていますので、安心して次の作業に進んでください。

※「受け側にシステム領域がありません」などのメッセージが出るMS－DOSをお持ちの方は、以下の作業を行なって、ゲームディスク1にMS－DOSを組み込んでください。

メニューの［モード設定］を表示し、「システム起動装置の指定」を"FD"に、「第一ドライブの指定」を"FD"にそれぞれ設定し、MS－DOSシステムを立ち上げてください。「A＞」の状態にし、以下の入力を行なってください。

```
A>FORMAT  B:  /S↵
A>DEL  B:COMMAND.COM↵
```

ここで、ディスクドライブにマスターディスク1と入れ替え、以下の入力を行なってください。

```
A>COPY  A:*.*  B:↵
```

次に、ディスクドライブのマスターディスク1とゲームディスク1を入れ替えてください。そして、HELPキーを押しながらリセットし、メニューを表示し、［RAMドライブ→FDコピー］を実行してください。以上の作業で、ディスクドライブに入っているディスクに、MS－DOSシステムが転送され、しかもゲームデータがコピーされました。

■ゲームの起動

ゲームを始めるためには毎回、ゲームディスク2をRAMドライブに組み込む作業が必要です。

HELPキーを押しながら電源を入れるかリセットボタンを押し、メニューを表示してください。そしてゲームディスク2をディスクドライブに入れ、［FD→RAMドライブコピー］を選択し、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーしてください。

コピー作業が終了してから、メニューの［モード設定］を選択し、以下の設定を行ってください。

- システム起動装置を、FDまたはFD優先に指定する
- 第一ドライブを、FDに指定する

上記の設定が終わったら、ディスクドライブにゲームディスク1を入れて、起動させてください。しばらくすると音源の選択画面が表示されます。音源や入力方法の選択が終わった後の、ゲームの操作方法などにつきましては、本書の『ゲームの進め方』のページをご覧ください。

※モノクロ液晶ディスプレイをお使いの場合は、画面を反転する方がグラフィックが見やすくなります。パソコン本体のマニュアルにしたがって設定してください。

※ゲームの途中で、ディスクをドライブから抜かないでください。ゲーム進行、グラフィック表示の面で正常に作動しないことがあります。

ハードディスクの場合

※ご注意）本製品は、ハードディスクでお楽しみいただけるように設計されていますが、これはお客さまがMS－DOSとハードディスクに関する知識と経験を充分に有していることを前提としております。ハードディスクは一般的に複数のソフトウェアを同一ディスク上に保存するため、あやまって使用した場合、他のプログラムを消去したり、それまで正常に動いていたソフトウェアに支障をきたしたり、最悪の場合はデータそのものを破壊することがあります。もしこれらの障害が発生しましても、弊社ではその責任を一切負えませんので、あらかじめ以上のことをご了承の上、ハードディスクにインストールしてください。

■サブディレクトリの作成

ハードディスクを起動させた後、インストールしようとする任意のハードディスクドライブの「＞」を表示して、「＞」の後にキーボードで以下のように入力してください。（ここではディスクドライブCにゲームディスクを入れ、ハードディスクドライブBへインストールすることを例に解説します）

```
B>MD  MQ↵
B>CD  MQ↵
```

これでハードディスクドライブBに、このゲームのサブディレクトリが作成されました。

次にゲームディスク1をディスクドライブCに入れ、キーボードで以下のように入力してください。

```
B:MQ>COPY  C:*.*  B:↵
```

作業終了後、ゲームディスク1を抜き、ゲームディスク2と入れ替え、同様の作業を行ってください。

```
B:MQ>COPY  C:*.*  B:↵
```

これでゲームディスク1と2のすべてのファイルがハードディスクにインストールされました。

■ゲームの起動

MS－DOSを起動させた後、まずカレントディレクトリをゲームの入っているサブディレクトリに変更し、「＞」の後にキーボードで以下の入力を行ってください。（上記例ではハードディスクドライブBからゲームが起動することになります）

```
B>CD  MQ↵
B>R↵
```

しばらくするとゲームが起動し、音源の選択画面が表示されます。音源や入力方法の選択が終わった後の、ゲームの操作方法などにつきましては、本書の『ゲームの進め方』のページをご覧ください。

※付属したディスクに収録したソフトウェアはすべて著作権法上の保護を受けています。
※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
COPYRIGHT ©1987, 1993 RIVERHILL SOFT Inc.
COPYRIGHT ©1993 by ASCII Corporation.

ASCII
ディスク&ブック

LOGIN DISK&BOOKシリーズ
J.B.ハロルドの事件簿
マンハッタン・レクイエム
闇に翔ぶ天使たち
マスターディスク2
PC-9801シリーズ3.5″-2HD
©1987, 1993 RIVERHILL SOFT ©1993 by ASCII Corporation.
256
MF 2HD
DataLife
MITSUBISHI KASEI
HD

LOGIN DISK&BOOKシリーズ
J.B.ハロルドの事件簿
マンハッタン・レクイエム
闇に翔ぶ天使たち
マスターディスク1
PC-9801シリーズ3.5″-2HD
©1987, 1993 RIVERHILL SOFT ©1993 by ASCII Corporation.
256
MF 2HD
DataLife
MITSUBISHI KASEI
HD

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
J.B.ハロルドの事件簿
マンハッタン・レクイエム
闇に翔ぶ天使たち
©1987, 1993 RIVERHILL SOFT ©1993 by ASCII Corporation.
マスターディスク
1
PC-9801シリーズ
5″-2HD
MITSUBISHI KASEI
DataLife®

LOGiN DISK&BOOKシリーズ
J.B.ハロルドの事件簿
マンハッタン・レクイエム
闇に翔ぶ天使たち
©1987, 1993 RIVERHILL SOFT ©1993 by ASCII Corporation.
マスターディスク
2
PC-9801シリーズ
5″-2HD
MITSUBISHI KASEI
DataLife®